pro gamer

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

Sayı-10

SABAH
ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.

CD'DE BU HAFTA
Homeworld2 demosu
ve dahası...



C&C Generals: Zero Hour
Dünyanın altını üstüne getiren bu savaşlar olmasa oyun dünyası ne halt edecekti?

SimCity 4: Rush Hour
Yeni SimCity'yi korna sesleriyle kutluyoruz

Mall Tycoon 2
Modern insanın yeni tapınağında neler oluyor?

Prince of Persia: The Sands of Time
Zamanı yavaşlatan kum zerreleri bitti. Prens yakında dönüyor!

Tron 2.0
Bilgisayarı içerden kurcalarken bilmeniz gerekenler Strateji Rehberi'nde

The Temple of Elemental Evil
Dungeons & Dragons tahtının yeni emanetçisi


SAMSUNG
DigitAll keyif
NoiseGuard™
SilentSeek™
3 yıl garanti
SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

İçindekiler

İNCELEMELER

10 The Temple of Elemental Evil
Eski güzel kitaplar gibi...

14 C&C Generals: Zero Hour
Yine de savaşa hayır.

16 SimCity 4: Rush Hour
Trafik yoğun mu? Yola çıkmayın, oturun biraz Rush Hour oynayın.

17 Mall Tycoon 2
İnsanlara para harcatmanın en pratik yolu.





ÖN İNCELEME

6 Prince of Persia: The Sands of Time
Yine saray hikayesi, yine prenses, yine kavga dövüş, ama eminiz bu kez çok güzel olacak.

HABERLER

4 Teenage Mutant Ninja Turtles
Kowabungaaa! Ya da öyle bir şey. Oyun çıksın hatırlarız neydi bu nida...

5 Syberia 2
Kate Walker'ın terapiste gitmiş hali. Artık eskisi kadar kaprisli ve yavaş değil.



ONLINE

21 Dungeons & Dragons Online
Hayal etmesi bile yeterince heyecan vericiyken bir de oyunu yapılırsa...

STRATEJİ REHBERİ

26 Tron 2.0
Siz kendi devrelerinizi kurcalayıp düştünüz bu çukura, biz de düşenin dostu olarak koştuk geldik.



AYRICA...

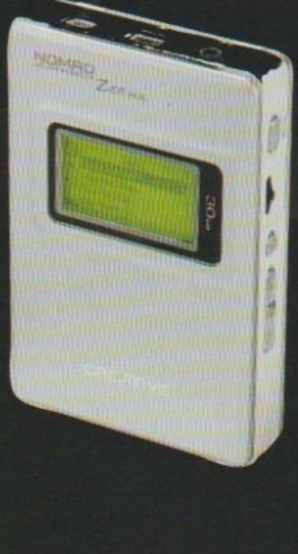
8 CD
Homeworld 2'yi bir de kendinden dinleyin.

20 Ev Elektroniği
Bir cep Jukebox'ı bir de enfes kamera.

22 Offline
Manhattan bölgesinden yeni bir yazarımız var.

29 Hile Kodları
Onlar kod değil fil!

30 Mektup
Mektup olur, kartpostal olur, e-posta olur, faks olur... Farketmez, yazın.



Yazma Hevesi -2

Geçen hafta bu köşede oyuncuların yazma konusundaki istekliliğinden bahsedip yazmakla oynamanın nasıl birleştirilebileceği noktasında kalmıştık. Satır kaybetmeden devam edelim...

Bir oyuncu yazarın öncelikle okuyup yazmaktan, derdini yazıyla anlatabilmekten haberdar olması ve oyunları sevdiği kadar okuyup yazmayı da sevmesi gerekiyor. Oysa, ne yazık ki okumak pek az oyuncunun ilgisini çeken bir alan. Elbette bu herkesin kendi tercihi, okumaktan hoşlanmayanları yargılamak ya da tepesine Dante'nin İlahi Komedya'sıyla vurmak gibi bir isteğim yok. Sadece diyebilirim ki, oyunlara ayırdığınız kadar vakti kendinizi geliştirmeye de ayırmıyorsanız pek şansınız olmayacaktır.

Bir de bunun tarz boyutu var. Oyun oynarken farenizi, klavyenizi bile kendi tarzınızda kullanırken, sıra o oyunu yazmaya geldiğinde de kendinizden bir şeyler katabiliyor olmalısınız. Yazdığınız yazının içinde kendinizle ilgili tek kelime etmeseniz de aslında birazcık da sizi anlatıyor olmalı.

Ve eğer gerçekten bu işi yapmak istiyorsanız oyunlara duyduğunuz sevgi kadar öğrenmeye de merakınız olmalı. Öğrenmeye duyduğunuz merak kadar keşfettiklerinizi paylaşmaya da hevesiniz olmalı. Bu paylaşma hevesi kadar yazı yazmaya da saygınız olmalı.

İyi haftalar herkese...

Serpil Ulutürk

Teenage Mutant Ninja Turtles

Onlar ki yarı kabuklu ve yeşil kahramanlardır

Michelangelo, Donatello, Leonardo ve Raphael için geri sayım başladı. Konami'nin açıklamasına göre Teenage Mutant Ninja Turtles PC'yle birlikte diğer platformlarda da çok yakında çıkıyor. Pek yakında radyoaktif ooze'la ve pizzalarla içli dışlı olmak işten bile değil.

Yeni oyun, çizgifilmin ABD'de Fox kanalında yeniden gösterime girmesi vesilesiyle geliştirildi. 3D dövüş ve aksiyon diye tanımlanan oyunda kahramanlarımızı tekme ve yumruk atarken, oradan oraya sıçrarken bol miktarda göreceğiz.



Oyunda single ve multiplayer seçeneklerinde Story, Vs., Challenge ve Data Base modları olacak. Şimdilik Story modunun eski TMNT: Turtles in Time ve Sega klasiği Streets of Rage gibi beat-em-up tarzında olacağı ve oyuna dört kaplumbağadan birini seçerek başlanacağı biliniyor. Dört kaplumbağanın farklı dövüş yetenekleri olacak haliyle. Ayrıca XIII benzeri çizgi roman efekleri de kullanılacak, KA-BLOOOOM! ya da SCHHHHUK! gibi.

Meraklıları için adres, www.konami.com/tmnt.

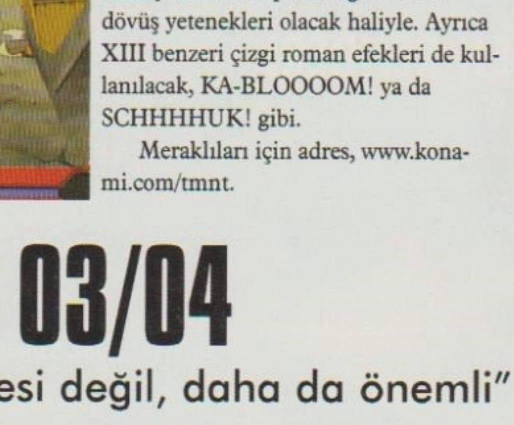
CM Season 03/04

"Ölüm kalım meselesi değil, daha da önemli"

SiGames, Championship Manager'ın 03/04 sezonunu PC için Kasım ayında çıkaracağını açıkladı. SiGames ve Eidos Interactive'in son kez birlikte hazırladığı bu çalışma ile CM serisi noktalanacak ve iki firma da oyunun ismini değiştirerek yollarına devam edecek. Oyunda, geliştirme paketleriyle eklenen 4 yeni lig, güncellenmiş oyuncu, takım ve lig veritabanı, oyun öncesi veritabanı editörü ve kaydedilmiş maçları tekrar izleme gibi özellikler olacak.

Ayrıca CM4 03/04'e yeni özellikler de eklendi. Oyuncular arası ilişkiler, medya modülü ve maç motoru geliştirilen oyunda ayın ve yılın golü seçimi, canlı kura çekimi, saha ve hava koşullarının oyuncuların performansını etkilemesi, önceki maç sonuçları ekranı, oyuncu bilgileri bölümüne antrenman etkilerinin eklenmesi, B ve 21 yaş altı takım maçları, antrenörlerin oyunculara puan vermesi, sakatlık haberleri ve geliştirilmiş rehabilitasyon sistemi, menajer ve oyunculara takma isim gibi yenilikler var.

Bu arada, spottaki veciz söz, Liverpool'un efsane teknik direktörü ve büyük futbol insanı Bill Shankly'ye aittir.



Bekliyoruz...

Geliyorlar. Artarak, çoğalarak geliyorlar. Art arda, peşi sıra, cümleten, aşiret halinde, bilcümle geliyorlar. Gelsinler tabii, yollarını gözlüyoruz. Bu arada siz de Avaturk'ten sürpriz hediyenin yolunu gözleyin. Sorumuz; Homeworld 2'de Mothership'in ismi nedir? Yanıtlar, yarisma@progamemag.com'a.

Oyun	Tür	Tarih
Worms 3D	Strateji	31 Ekim
XIII	FPS	31 Ekim
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Aksiyon	31 Ekim
Silent Hill 3	Aksiyon	31 Ekim
Civilization III: Conquests	Strateji	31 Ekim
The Sims Makin' Magic	Simulasyon	31 Ekim
Rugby League	Spor	31 Ekim
Lord of the Rings: Return of the King	Aksiyon	7 Kasım
Call of Duty	FPS	7 Kasım
Lords of EverQuest	Strateji	7 Kasım
Rollercoaster Tycoon II: Time Twister	Strateji	7 Kasım
Half-Life 2	FPS	14 Kasım
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	14 Kasım
Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik	14 Kasım
V-Rally 3	Yarış	14 Kasım
Beyond Good & Evil	Aksiyon	21 Kasım
Hannibal	FPS	21 Kasım
Lord of the Rings: War of the Ring	Strateji	21 Kasım
Unreal Tournament 2004	FPS	21 Kasım
The Simpsons: Hit & Run	Aksiyon	21 Kasım

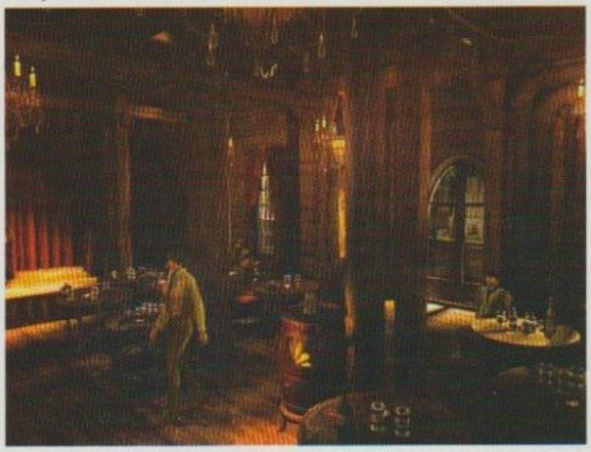
Syberia 2'de yenilikler

Kate ve Hans'ın maceralarına devam

Microids, Syberia 2'yi hazırladığını ve önümüzdeki yıl çıkaracağını duyurmuştu. Adventure sevenleri daha fazla merakta bırakmamayı görev bildiğimizden oyun hakkındaki gelişmeleri sürekli takip eder haldeydik. Artık anlatılacak kıvama geldiler.

Geçen yıl çıkan birinci oyunda New York'lu başarılı avukat Kate Walker, Hans Voralberg'in varisi olduğu robot fabrikasının satın alımı için Avrupa'ya gelmiş, sonra kendini Hans'ı ararken Sibirya tundralarının ve maceranın tam ortasında bulmuştu. Syberia 2, bu hikayenin devamı niteliğinde olacak. Tabii grafik, kamera açıları, kurgu ve oynanışta selefinin önüne geçerek. Grafik motorunda ve oyun içi animasyonlarda yapılan yeniliklerle birlikte, Kate'i kontrol edecek olan oyunculara farklı bir perspektif sunacak sinematik kamera açıları eklenmiş oyuna. Ayrıca Microids'in Post Mortem'de kullandığı ucu açık diyalog sistemi de uygulanacak.

Kate'in macerası sırasında Sibirya'da kimlerle karşılaşacağı da belli oldu: Öncelikle Hans'ın dehasının ürünü olan robot Oscar; para için her şeyi yapmaya hazır Ivan; aslında iyi kalpli olmakla birlikte Ivan tarafından kullanılan, güçlü kuvvetli Igor; Kate'in yolculuğunun ilk duraklarından biri olan Romansbourg'a girmesinde kilit rolü oynayan patrik; Hans'ın takıntısı olan mamutları evcilleştirdiği söylenen Youkol kabilesi; yarı-köpek yarı-fok, arkadaş canlısı yaratık Youki; Youkol şamanizminde gözleri sembolize eden Harfant ve tabii mamutlar. Daha da fazla ayrıntı isterseniz www.syberia2.info'da.

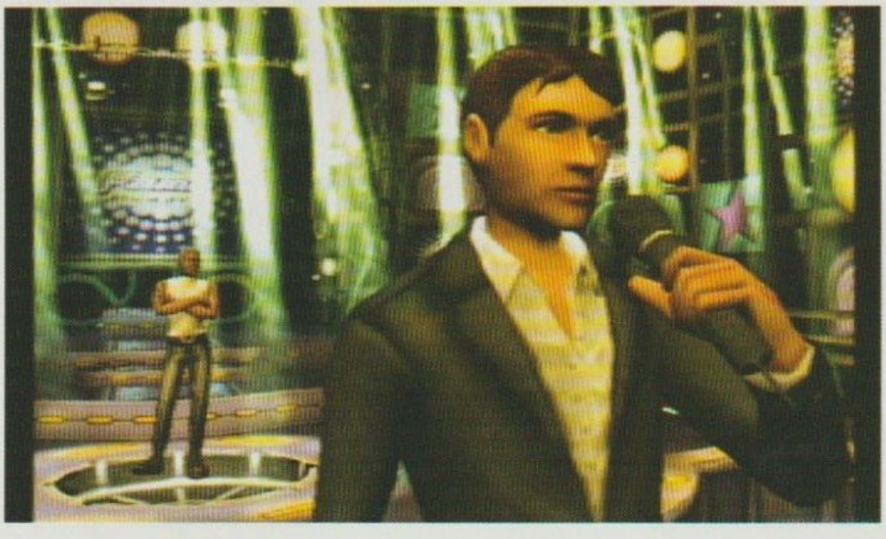


Fame Academy

Ne zormuş bu akademiden mezun olmak ...

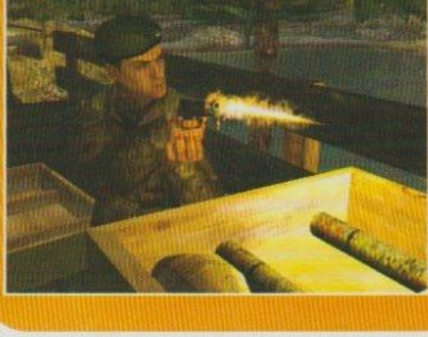
Fame Academy, pop star'lığa heves edenlerin Robbie Williams ya da Britney Spears taklidi yaptığı bir televizyon programı. Güzide kanallarımızda da benzerleri yapılan bu programa katılanlar, bu şekilde kendilerine sunulan bir fırsatı değerlendirdiklerine ve şöhret avcıları tarafından keşfedileceklerine inanıyor. Bilirsiniz canım, şu karaoke filan yapılan programlar.

UbiSoft da benzer konuda bir oyun üzerinde çalışıyor. Bu popüler TV programına dayanan hikayede sahne alacak 10 adaydan biri oluyoruz; evet, bir ritim aksiyon oyunu. Sophie Ellis-Bextor, Christina Milian, Texas, Ce Ce Peniston, Donna Summer, Ms Dynamite, One T, Elton John, Daniel Bedingfield ve Lionel Richie'nin şarkıları eşliğinde yarışıyoruz. Ne komik… Oyun Kasım'da piyasada.



Call of Duty Kasım'dan önce!

Activision'ın aksiyon tarzı oyunu Call of Duty'nin çıkış tarihi erkene alındı. Daha önce Kasım'da çıkacağı duyurulan oyun için en son verilen tarih 29 Ekim. Savaşı sıradan askerlerin gözünden anlatan Call of Duty'de karakterlerin kişilik özellikleri belirginleştirilirken İkinci Dünya Savaşı'nın kaos ortamında geçen hikayesiyle cephedeki hayat canlandırılıyor. Infinity Ward tarafından geliştirilen Call of Duty'de oyuncular, Müttefikler'in Almanya'ya karşı verdiği savaşta zorlu 24 görevi yerine getiriyor. Oyunun single ve multiplayer modları olacak.



Prince of Persia: The Sands of Time

Kılıcının kınında kurtlar kaynaşıyor

Çıkış Tarihi: 18 Kasım 2003
Tür: Aksiyon
Yapımcı: UbiSoft Montreal
Dağıtımcı: UbiSoft
www.prince-of-persia.com



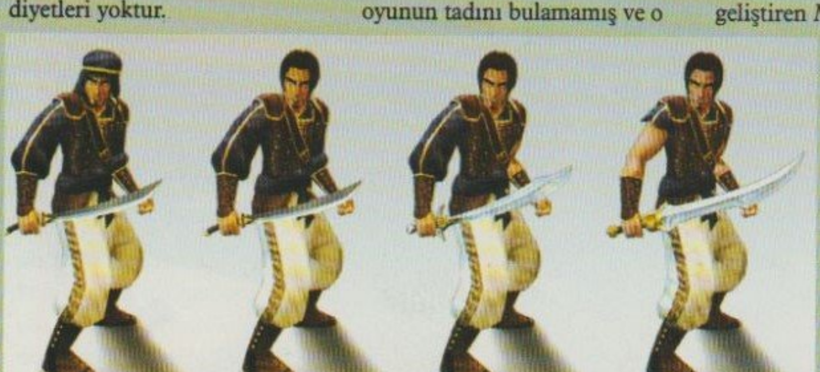
Kült olmuş bir kurgu ürününü (film, kitap, oyun vs.) yeniden canlandırmak cesaret ister. Çünkü sözü geçen kurgunun eski hayranları her şeyden önce bu yeni yapıma "fırsatçılık" gözüyle bakacaklardır, kendileri fark etmese bile. Zaten bu yapımcıların bir kısmı gerçekten de fırsatçıdır, işin kalitesiyle fazla ilgilenmezler (boşuna önyargı şerhi koymuyoruz yani). Fırsatçı olmayanlar arasından da beceriksizler, konuyu tamamen yanlış anlamış olanlar ve kendinden bir şeyler katmaya çalışırken çuvallayanlar çıkar (örneğin Peter Jackson ve Yüzüklerin Efendisi). Geriye kalanlar ise azınlıktır ve onların da projeleri genellikle yarım kalır. Çünkü mükemmeli isterler ve halbuki hayalci olduklarından bunu yapacak disiplinleri, enerjileri, paraları veya ciddiyetleri yoktur.

Prince of Persia gibi çok büyük bir kesimin ilgisini ve hayranlığını kazanmış bir oyundan bahsediyor olmasaydık böyle didaktik tespitlerle başlamazdık yazıya (belki de başlardık) ama Sands of Time'la ilgili beklentiler tepeye vurmuşken, ne kadar nadir rastlanan bir örnek olduğunu vurgulamamak da eşeklik olurdu. Hele de 1999'daki PoP denemesi olan Prince of Persia 3D'de eski oyunun tadını bulamamış ve o andan itibaren olası tüm PoP oyunlarına "fırsatçılık" gözüyle bakan onca insan varken.

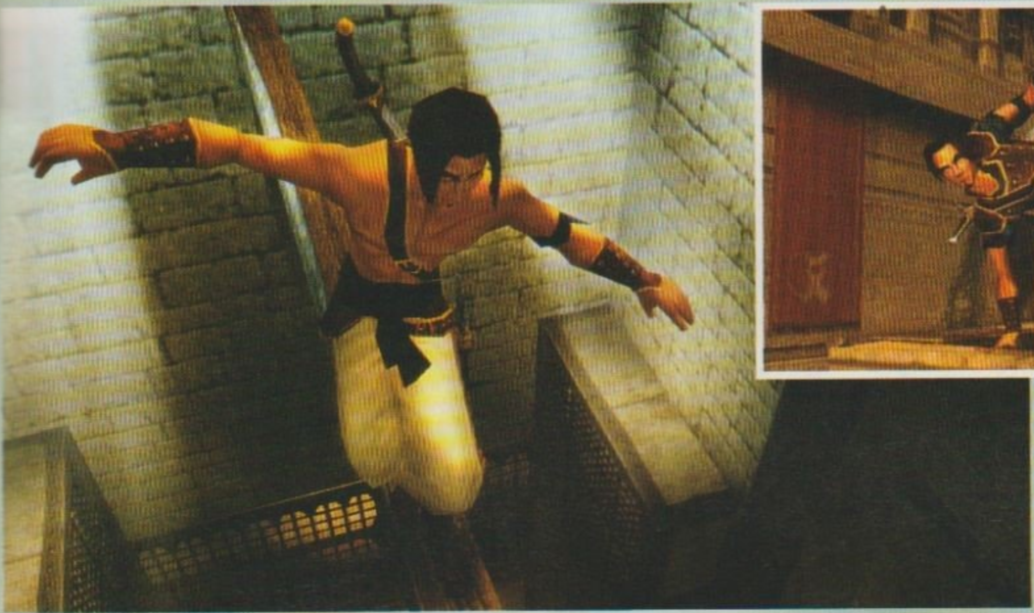
Prens hop orda, hop burda

The Sands of Time'ın daha tek bir screenshot'ını ya da videosunu görmeden, hakkında olumlu konuşmak için elimizde UbiSoft ve Splinter Cell gibi iki tane anahtar sözcük var. Yani oyun UbiSoft'un Splinter Cell'i geliştiren Montreal ofisi tarafından hazırlanıyor ve ortaya çıkan şey kaçınılmaz olarak Splinter Cell'le benzerlikler gösteriyor. Peki bu yakınılacak bir şey mi? Benzerlikten kastımız aynı motoru kullanmaları değil, iki oyunun sadece görsel lezzeti aynı ve akraba oldukları hissediliyor. Ama kesinlikle "Splinter Cell'i sevdiyseniz Sands of Time'ın da hastası olursunuz" denecek türden bir durum yok. Hem böyle keskin yorumları sona saklamayı tercih ederim.

Oyunun videolarından gördüğümüz kadarıyla yarı-kahraman prensimiz iyi yürekli ve güzel (evet, nerdeyse pamuk) prensesin yardımıyla babasının parçalanmış krallığını yeniden kurmak üzere akrobasi yapıyor. Hikayenin çok derin, karmaşık bir altyapısı yok, bunun sebebi biraz da yapımcıların ilk iki Prince of Persia'ya tutkun olması. Yani platformlar arasında sıçrayan, tırmanan, sonra da tekrar aşağılara inmeye çalışan bir kahraman için alengirli bir hikaye fazla özenti ve "ruhuna aykırı" görünmüş olsa gerek. Zaten doğrultulması gereken bir krallık, bir kum saatinin içinde



Oyun ilerledikçe karakterimiz de açılıp saçılacak. Hayatı kayacak da diyebiliriz.





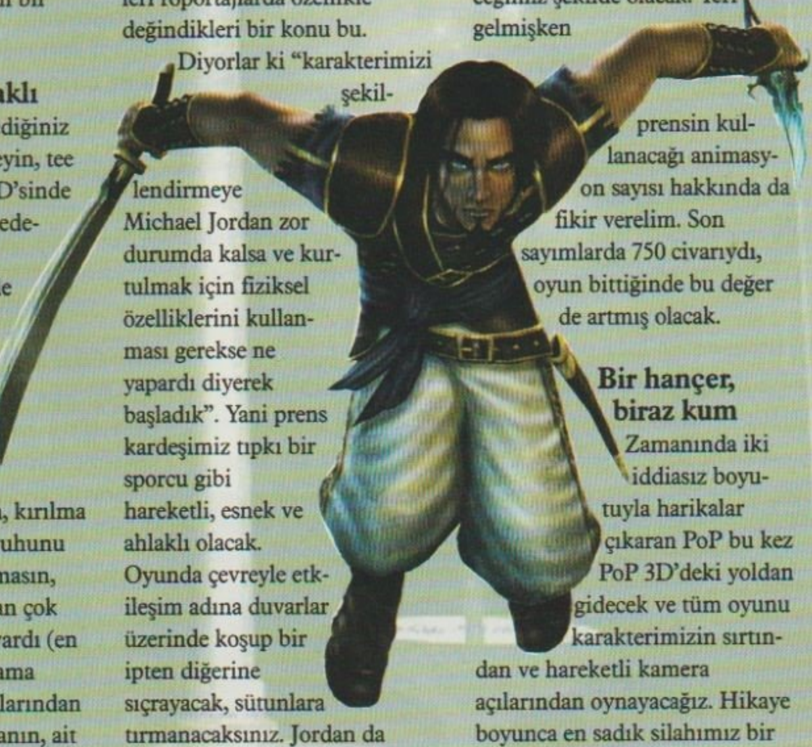
Artık bir platform oyunu değil ama atlayıp zıplamak yine çok önemli.

toplanması gereken kum zerrecikleri, bu konuda bize yardım edecek (aslında muhtemelen yine başımızı belaya sokacak) çekici bir prenses kişi, kurtarılması gereken bir dünya, bol bol düşman ve aksiyon. Daha ne? Ayrıca UbiSoft burada çok akıllıca davranıp Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner'ı da projeye dahil etmiş. Mechner'ın, Sands of Time'ın senaryosunun yanı sıra level ve bulmaca tasarımlarında da görev alması içimizi rahatlatan bir ayrıntı.

Zeki, çevik ve ahlaklı

Oyunun videosunu izlediğiniz zaman (görmedik demeyin, tee ne zaman ProGamer CD'sinde vermedik mi?) ilk fark edeceğiniz şey olan puslu atmosfer, oyun içinde de aynen devam ediyor olacak. Eski PoP'larda teknoloji yetmezliğinden can veren masal havası da böylece oyuna katılacak. Birkaç gölge, dalga, kırılma efekti uğruna oyunun ruhunu satışa çıkardığım sanılmasın, PoP'u iyi bir oyun yapan çok daha başka özellikleri vardı (en önemlisi eğlenceliydi) ama doğunun büyülü masallarından çıkıp gelen bir kahramanın, ait olduğu dünyayı yansıtabilmesi de kuşkusuz oyuna çok şey katacaktır. Sözü geçen grafik efektlerinden karakterlerin hareketlerindeki akıcılığa kadar gördüğümüz ve duyduğumuz her şey, oyunun bu atmosfere yakışır olacağı yönünde. Bu da heyecan verici.

İsimsiz prensimiz, The Sands of Time'da her zamankinden daha çevik, daha akrobatik çıkacak karşımıza. Yapımcıların sağda solda verdikleri röportajlarda özellikle değindikleri bir konu bu. Diyorlar ki "karakterimizi şekillendirmeye Michael Jordan zor durumda kalsa ve kurtulmak için fiziksel özelliklerini kullanması gerekse ne yapardı diyerek başladık". Yani prens kardeşimiz tıpkı bir sporcu gibi hareketli, esnek ve ahlaklı olacak. Oyunda çevreyle etkileşim adına duvarlar üzerinde koşup bir ipten diğerine sıçrayacak, sütunlara tırmanacaksınız. Jordan da olsaydı böyle yapardı. Bununla birlikte prensin oyun boyunca sadece fiziksel olarak değil, psikolojik olarak da bir değişim geçireceği söyleniyor. Yani başlangıçta daha saf, çevresine karşı daha az ilgili bir karakter varken tecrübe kazandıkça daha uyanık ve agresif bir kişiliğe dönüşüyor. Bu değişim, karakterin karizmasındaki gelişimden, yapacak bir şeyi olmadığında devreye giren animasyonlara kadar bizim de gözleyebileceğimiz şekilde olacak. Yeri gelmişken prensin kullanacağı animasyon sayısı hakkında da fikir verelim. Son sayımlarda 750 civarıydı, oyun bittiğinde bu değer de artmış olacak.



Bir hançer, biraz kum

Zamanında iki iddiasız boyutuyla harikalar çıkaran PoP bu kez PoP 3D'deki yoldan gidecek ve tüm oyunu karakterimizin sırtından ve hareketli kamera açılarından oynayacağız. Hikaye boyunca en sadık silahımız bir hançer ama bunun dışında zamana hükmetmemizi sağlayan biraz da kumumuz olacak (kumlar düşmanlar tarafından da güçlü bir silah olarak kullanılabiliyor). Oyunun muhtemelen en eğlenceli yanlarından biri bu. Kumu fırlatıyorsunuz ve bir süreliğine zamanı yavaşlatmış oluyorsunuz. Bu, Matrix'le moda olan ve Max Payne'den de tanıdığımız bir teknik. Daha güzeli zamanı on saniye kadar geri alma şansınız da var, bu da bir çeşit yükleme (loading) işte diyebilirsiniz (ruhsuz sen de!) ama kum fırlatmak herhangi bir F tuşuna basmaktan daha anlamlı. Kumlar tarafından bahşedilen bir başka doğaüstü yeteneğimiz de ilerde ne kadar düşman olduğunu görebiliyor olmamız. Tabii ki tüm bunları yapmak elinizde ne kadar sihirli kum olduğuna bağlı. Dolayısıyla oyunda kumları "quick load" özelliği yerine kullanmayı falan ummayın.

Birçok yerde türü "adventure" olarak tanımlansa da The Sands of Time bir aksiyon oyunu. Yüzde 60'ı dövüşle, yüzde 40'ı da hoplayıp zıplamak, bir çıkış aramak, hadi biraz da araştırma yapmakla geçen bir oyuna adventure demek hem türün kendisine hem de oyuna haksızlık olur. Yine de, türüne ne derseniz deyin The Sands of Time son zamanların en eğlenceli oyunlarından biri olacak ve birçok insanı çocukluğuna götürüp heyecanlandıracak.

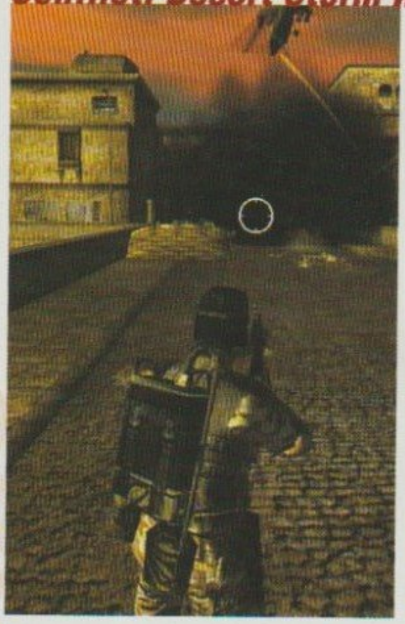
Serpil Ulutürk

CD'ler tam gaz

Bu hafta da CD'mizde bir biz yokuz. Ancak ileriki haftalarda kendi resimlerimizi çekip Wallpapers kısmına koymayı düşünüyoruz. Böylece siz geceleyin sıcacık yataklarınızda yatarken biz bilgisayarınızı yabancı saldırılara karşı koruyabiliriz. Kafamız gözümüz çatlar ama olsun. İdare edeceğiz artık

demo

Conflict: Desert Storm II



Şu sıralar dünyanın en çok konuşulan yeri olan Bağdat'a gitmek ister misiniz? Hem de en iyi keskin nişancınız, mühendisiniz ve komandonuz ile. Savaşın göbeğinde kalmanın ne demek olduğunu anlayacak, bir daha savaşmak istemeyeceksiniz.

Homeworld 2

Son zamanların belki de en iyi oyunu ve geçen haftaki kapak konumuz. Uzayda savaş yapmanın zevki bir başka. Siz de bundan mahrum kalmayın diye bu oyunu veriyoruz. Eli öpülesi adamlarız vallahi.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Hoyle Majestic Chess

Oyunda satranca yeni başlayanlar için basit hikayeler, profesyoneller için de şampiyonalar var.

Judge Dredd vs. Judge Death

Çizgi romanlarıyla uzun süre oyalandık, sıra bu first person shooter'ında.

World Racing

Yepyeni bir üç boyutlu görüntü motoruyla hem uzaktaki nesneler güzel görünüyor, hem de arabanın hasar alması.

araç

- All Convert
- Group Mail
- ICQ Pro 2003a
- Nero Burning ROM 6
- Remove it

ScreenShots

- I-Ninja
- James Bond 007
- Judge Dredd
- Race Driver 2
- Soul Calibur
- Unreal Tournament 2004
- Collin McRae Rally 2.0
- Legacy Of Kain: Defiance
- Quake 3: Team Arena
- Star Wars: Starfighter

video

Extreme 4x4

Eskiden de bu tarz oyunlar oynardık. Üstten görünürdü ve kamyonet ya da jeep'leri kullanırdık. Bu oyun da aynı ekolden geliyor.

The Legacy of Kain: Defiance

İki kelime: İkisi birden. Evet yeni çıkacak olan Legacy of Kain'de iki kardeşi, dostu ve düşmanı aynı anda oynayabileceğiz. Artık bunun için farklı oyunları açmamıza gerek kalmayacak.

Lethal Dreams: The Circle of Fate

Tarzı esas olarak RPG, yani çeşitli karakterleri geliştirerek düşmanları öldürdüğünüz bir oyun. Altı adet büyü okulundan birinin takipçisini oynuyorsunuz.

Shade: Wrath of Angels

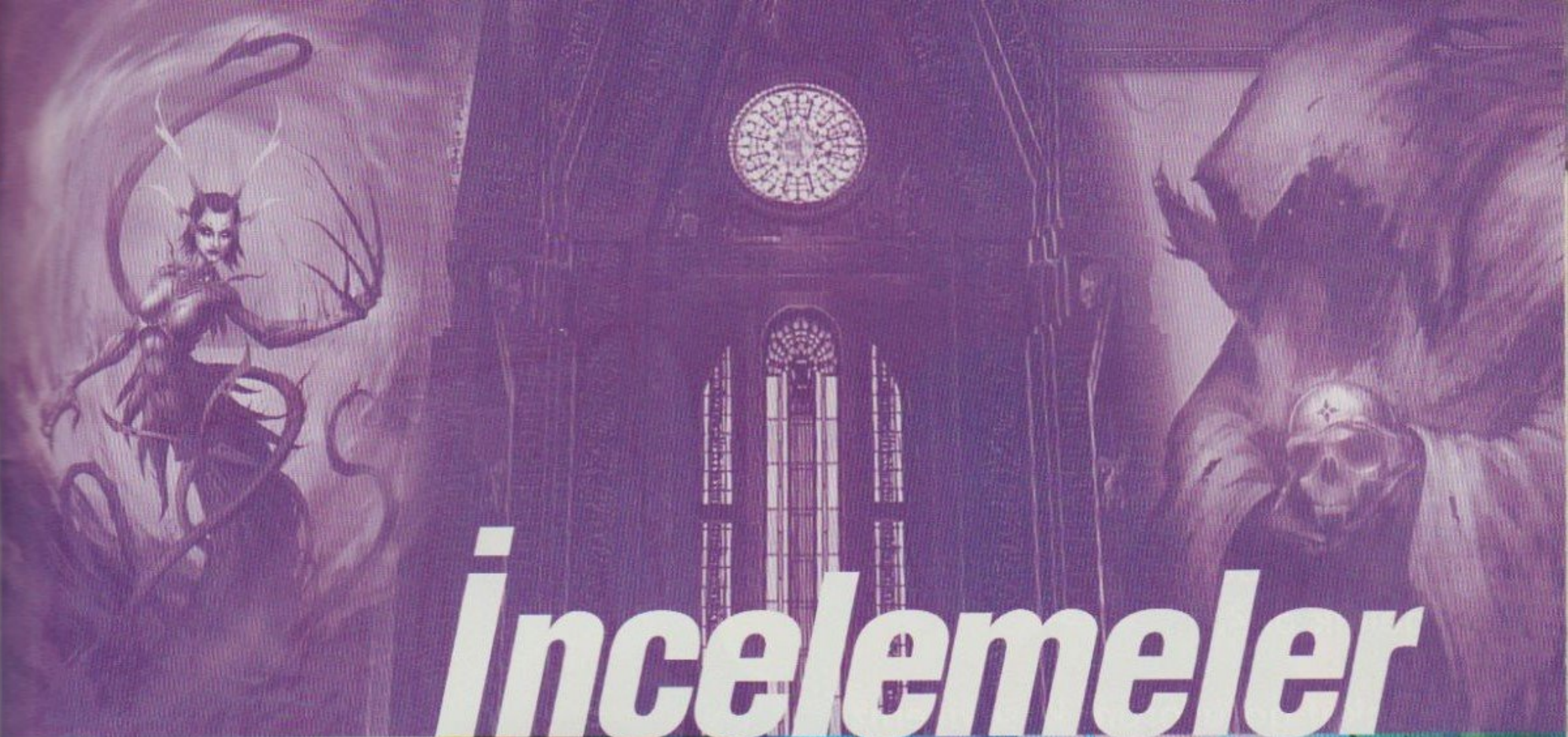
Her oyun güzel olacak diye bir zorunluluk yok. İlk bakışta amatör bir ruhla yapıldığı belli olan bu oyun yine de ilginç.

Shadow Ops

İşte birkaç damla kan için dünya miraslarına zarar verilen bir oyun daha. Fikre karşı olmamız oyunun güzel olmadığını göstermez.

Tony Hawk's Underground

Kaykaycı Tony Hawk'ın son bombası. Yasadışı görevleri gerçekleştirdiğiniz bu oyunda eskilerinden çok daha fazla kıyafet seçeneği var.



İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



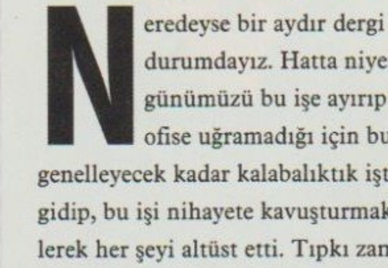
The Temple of Elemental Evil S.10

Rol yapma (be) oyunları

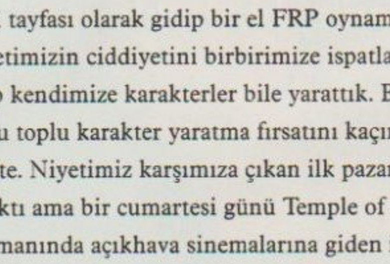
Neredeyse bir aydır dergi tayfası olarak gidip bir el FRP oynamaya niyetlenmiş durumdayız. Hatta niyetimizin ciddiyetini birbirimize ispatlamak için koca bir günümüzü bu işe ayırıp kendimize karakterler bile yarattık. Bir kısmımız o gün ofise uğramadığı için bu toplu karakter yaratma fırsatını kaçırdı gerçi ama yine de genelleyecek kadar kalabalıktık işte. Niyetimiz karşımıza çıkan ilk pazartesi günü Sihir'e gidip, bu işi nihayete kavuşturmaktı ama bir cumartesi günü Temple of Elemental Evil gelerek her şeyi altüst etti. Tıpkı zamanında açıkhava sinemalarına giden insanların evine televizyon girmesi gibi… N'oldu? Hepimiz kendi ellerimizle oynayacağımız FRP oyunumuz için hazırladığımız character sheet'lerimizi çekmecelere gömdük ve ilk kez görüyormuşuz gibi gözlerimizi monitörlerimize kilitledik.

Dahası da var, Temple of Elemental Evil'la birlikte Generals'ın ne zamandır konuşup durduğumuz yeni genişleme paketi Zero Hour da geldi ama onu pek gören olmadı. Herkesin Greyhawk'a abanmasını fırsat bilen Özberk, oyunu kaptığı gibi evine götürmüş. Henüz kendisinden haber alabilmiş değiliz.

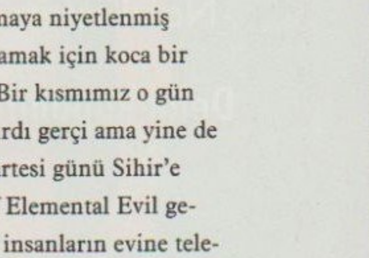
Aslında bize kalsa bu haftadan 10 kadar yeni oyunu incelerdik çünkü malzeme bol ama her biri ayrı ayrı o kadar güzeldi ki bir haftada oynayıp bitirmeye kıyamadık (yalan, şu anda ofiste biriken yeni oyunların sayısıyla editör sayısı karşılaştırıldığında biz biraz az kalıyoruz, ondan). Siz şimdilik bunları okuyun, biz diğerlerini de oynadıkça yazacağız.



C&C Generals: Zero Hour S.14



SimCity4: Rush Hour S.16



Mall Tycoon 2 S.18



Kapının göz deliği açılır...

-Buyurun kime baktınız?

-Şey biz burayı yıkmaya geldik de?..

-Fakat görüyorum ki seviyeniz içeri girmek için yeterli değil. Yani isterseniz girin ama çok zorlanırsınız.

-Peki o zaman biz dışarıda bir tur atıp, canavar dövüp gelelim.

-Nasıl isterseniz, biz bekleriz...

Delik kapanır...

The Temple of Elemental Evil

TÜR: RPG **ÜRETİCİ:** Troika Games **DAĞITIMCI:** Atari www.greyhawkgame.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 1.7 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı 1.2 GB hard disk alanı



Dungeons and Dragons'un suyunu çıkartmış olanlar bu ismi hemen tanıyacaktır. Temple of Elemental Evil, bundan yıllar önce, belki bu yazıyı okuyanlar daha hayatta değilken yazılmış bir macera. Ve çoğu klasik gibi herkesin bilip kimsenin sahip olmadığı bir macera. Bunun başlıca iki sebebi var. Birincisi, eskiden yapılmış olan oyun modülleri oyunu çok da ciddiye almayan kitaplardı. Yani kitapçıklar, genelde şu cümleyle başlardı; "Nasıl olduğu önemli değil, ama bir şekilde bu zindana girdiniz". Bu da insanlara bir yerden sonra çok çekici gelmedi. İkincisi ise bu macera çok uzun zaman önce basımdan kaldırıldı. Şu anda bu kitaba sahip olmak isteyenler de bağırlarına taş basıyor.

Ama şimdi kitabı almaya gerek kalmadı. O kötü dili çekmeye de gerek yok. Atari'nin sunduğu ve Troika Games'in hazırladığı oyun, bilgisayarlarımıza yüklenmeyi bekliyor. Troika kim diye sorabilirsiniz tabii ama söylediğimizde de kendinizden utanabilirsiniz. Daha önce 1998'de Fallout ve ardından 2001 yılında Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura'yı yaratan programcılar Troika'yı oluşturuyor. Arcanum'dan sonra ikiye ayrılan programcıların bir kısmı bir başka kapak oyunumuz olan Lionheart'ı hazırlarken kalanlar da Temple of Elemental Evil'i yapmaya koyuldular. Ama bizi bunlar çok da ilgilendirmiyor. Oyunun özelliklerine yavaş yavaş geçmeye çalışalım. İlk olarak konusu…

Evvel zaman içinde

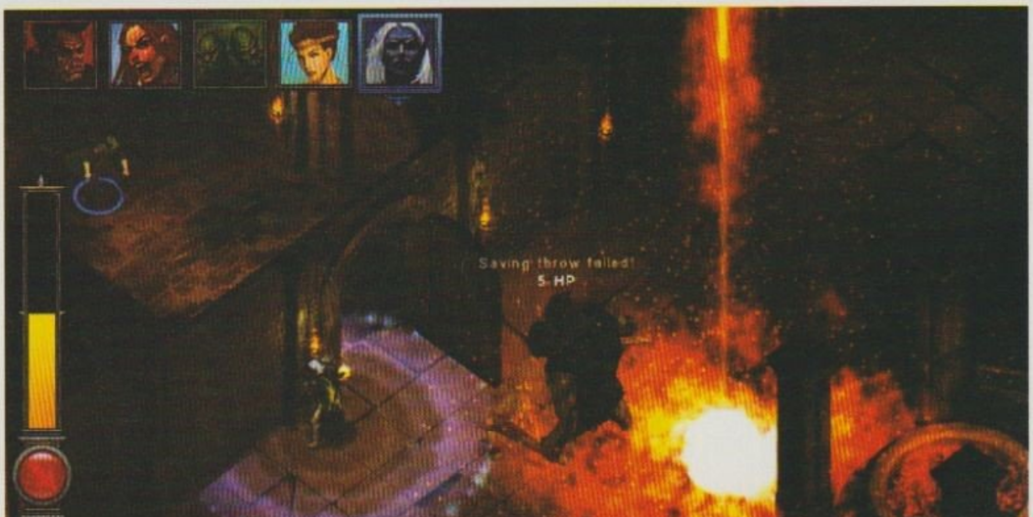
Bundan çok uzun yıllar önce Flanaess adı verilen bir toprakta kötü (ve tabi ki dişi) bir şeytan ortaya çıktı. Dişi şeytanın yapmaya çalıştığı şey, kötülüğü en basit elementlerine ayırmak ve onları teker teker kontrol etmekti. Bunun için Hommlet isimli bir kasabanın dışında bir tarikat kuruldu ve şeytan kötülüklerini saçmaya başladı. Kadınlar ve çocuklar korku içinde bağırıyordu. Her tarafta kaos ve korku hüküm sürmeye başlamıştı. Kasabanın yakınlarındaki bir tapınak, kötülüğün yuvası haline gelmişti. Allahtan ki civar kasabaların savaşçı görünümlü acar delikanlıları toplandılar ve bu işe bir son vermeye karar verdiler. Bunun için ordular toplandı. Dişi şeytan yok edildi. Tapınağın kapıları mühürlendi ve sağlık koşulları normale dönene kadar karantinaya alındı.

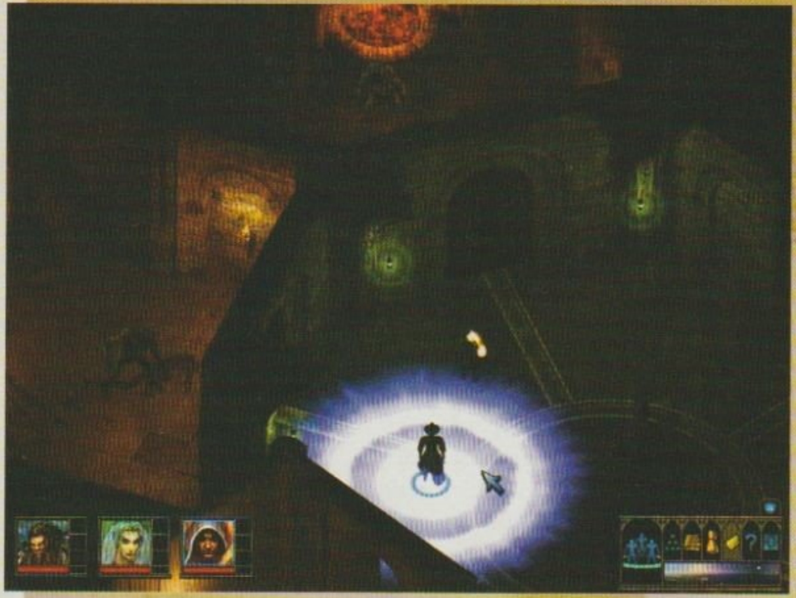
Ancak bu orduların bilmediği bir şey vardı. Gerçek kötü asla ölmez. South Park'taki Mr. Garrison'un kadınlar hakkında yaptığı yoruma da göz atarsak; "Beş gün boyunca kanayıp da ölmeyen hiçbir yaratığa güvenmem". Üslubu tasvip etmesek de bu örnekte haklı olduğunu gördük. Kötü dişi şeytan meğerse ölmemiş. Tapınağın en alt katında gizli sığınağında yeniden ordusunu toplamakla meşgulmüş. Biz bunları sonradan öğreniyoruz tabii.

Yakın zamanlarda Hommlet kasabasının etrafında çeşitli serserilerin dolaştığı ve soruna yol açtıkları yavaş yavaş su yüzüne çıkar. Siz ise grubunuzun motivasyonunuza göre hikayeye bir ucundan dahil oluyorsunuz ki bunu ileride anlatacağız.

Kontrolsüz güç, güç değildir

Oyunun oynanışına geldiğimiz bu satırlarda size bir RPG nasıl oynanırı öğretecek halimiz yok. Ama özetleyelim: Bir karakter







Grubunuzu yaratmak oyunun en heyecanlı bölümü, sonrası kendiliğinden geliyor.

yaratıyorsunuz. Bu karakter başta çok güçsüz oluyor. Ancak zaman ilerleyip de etraftaki yaratıkları dövdükçe daha deneyimli bir karakter oluyor ve gittikçe daha da zorlaşan bir seviyede yaratıkları öldürüyor.

Ancak bizim anlatacağımız, Temple of Elemental Evil'ın diğer RPG'lerden farkı. Bir kere oyun daha piyasaya çıkmamış olan D&D 3.5'in kurallarıyla hazırlanmış. Referans olması açısından söylüyoruz, Baldur's Gate'teki sistem 2nd edition, Neverwinter Nights'taki ise 3rd edition idi. Daha dumanı üzerinde tüten buçuklu sürüm, birçok hatayı gidermiş ve oyunu daha akıcı bir hale getirmiş. Yani sırf bu sistemi incelemek için bile bu oyun alınıp oynanabilir.

Oynayacağınız karakterleri tıpkı Icewind Dale serisindeki gibi baştan siz yaratıyorsunuz. Ancak o oyunda gözümüze batmış olan karakterlerin birbiriyle uyumsuzluğu burada ortadan kalkmış. Şöyle ki, karakter yaratmaya başlamadan önce grubunuzun hangi Allignment'a daha yakın olduğunu seçiyorsunuz. Bunun sonucunda yarattığınız karakterler bu Allignment'tan uzaklaşamıyor. Ufak bir örnek; grubunuz iyilik adına savaşacaksa içinde kötü niyetli bir hırsızı barındıramaz. Tam tersi, gözünü para hırsı bürümüş bir grubun içine tanrının yolunda ilerleyen bir savaşçı girmez. Ayrıca oyunda yaratılan beş karakterin yanına toplam üç tane NPC alabilirsiniz. Genelde senaryoyla alakalı olan bu kişileri almadan da yolunuza devam edebilirsiniz tabii.

İyi, kötü, orta...

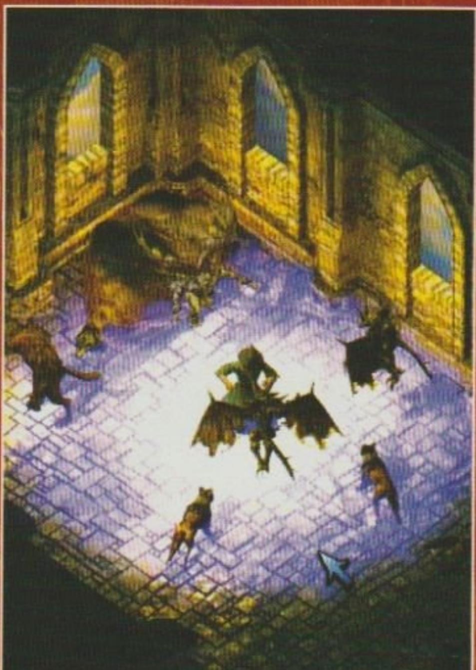
Grubun iyilik, kötülük ya da ikisinin ortasında olmasına göre farklı başlangıçlar düşünülmüş. Programcılar hikayeyi herkesin oynayabileceği bir düzeyde yapmışlar. Yani isterseniz koşarak tapınağa girip dövüşmeye başlayabilir ya da pastoral mekanlarda dolaşarak bütün görevleri yapabilirsiniz. Tamamen size kalmış. Ancak oyun bir şekilde sizi tapınağa yöneltiyor. Yani sadece benim gördüğüm kadarıyla oraya ulaşmanın üç yolu var. İstediğinizi seçin. Yaratıklar sizi bekliyor olacak.

Oynarken gözümüze çarpan bir diğer özellik ise karakter özelliklerinizin oyuna çok iyi monte edilmiş olması. Yani eğer insan sarrafı bir karakteri konuşturtuyorsanız birçok konuşmadaki eksik ya da hatalı yanları bulabiliyorsunuz. Bunların sonucunda dövüşmekten kurtulabiliyor ya da dövüşmek zorunda kalabiliyorsunuz.

Oyunda temel Greyhawk'ta bulunan ırkları oynayabiliyorsunuz. Yani kalkıp da Drow karakter yaratmayı ummayın, hayal kırıklığına uğrarsınız. Bunun yanında temel sınıfları

Kötülüğün kazanması hakkında

Siz rahatsız olmaz mısınız? Yani kötülük neden hep kaybeder?.. Özellikle fantezi edebiyatıyla biraz uğraşmış olanlar bilirler ki kötü karakterler hep bir şekilde kaybeder. Fanteziye girmeyin, çocukluğumuzdan beri izlediğimiz çizgi filmlerde bile kötüler hep kaybeder. Ben şahsen hep Vile E. Coyote'nin o guguk kuşunu (Acceleratus Incredibili) yemesini isterdim. Ya da Sylvester'in sinir bozucu sarı kuşu yemesi için tekrar tekrar aynı çizgi filmi seyrettiğimi hatırlarım. Sylvester'ın çocuğuyla beraber oynadığı bölümler sayılmaz. Onlar tam bir bahtsızlıktır. Ya Tom ve Jerry'ye ne demeli. Jerry yan gelip yatan bir faredir. Tom'un ise işi fare yakalamaktır. Yani burada Jerry'nin tarafını tutmak, görevini yapan polislere karşı hırsızların tarafını tutmak gibidir. Ne olur kendimize gelelim. Yaşasın kötülük!



oynayabiliyorsunuz ve seviye atladıkça Prestige Class edinemiyorsunuz. Unutmadan şunu da söyleyelim ki oyunda sadece 11'inci seviyeye kadar ilerleyebiliyorsunuz. Daha fazlasına oyun müsaade etmiyor. Olsun. 11'inci seviye bir dövüşçünün bir rauntta üç atağı oluyor. Bu da etrafınızdaki canavarları öldürmek için yeter de artar bile.

Ayrıca bu oyunda diğer oyunlarda bulunmayan eşyaları sizin yaratabilmeniz söz konusu. Yani yeterli XP ve altın değerini vererek büyücünüz ya da rahibiniz eşyayı yapabiliyor. Böylece siz acaba şu item var mı, iksirim bitti demiyorsunuz. Boş şişeyi veriyorsunuz rahibin eline, o iyileştirme iksirlerine başlıyor. Bu arada büyücünüz silahları bitirmiş dövüşçülerinizin arasında paylaştırmış oluyor. Bunu başka bir oyunda da görmeniz mümkün. Yine sadece bu sebepten bu oyunu alıp oynayabilirsiniz.



Oyunun izometrik haritaları ve görsel detayları Infinity Engine'in hala buralarda bir yerlerde olduğunu gösteriyor. Saygıyla selamlıyoruz.

Dövüşler mükemmel

Oynarken karşılaştığınız zorluklara gelince… Eğer Diablo gibi oynarsanız çok büyük bir zorluk olacağını zannetmiyorum. Yani her yere girip, bütün yaratıkları öldürüp, bütün görevleri tamamlarsanız zor bir oyun değil. Ancak "Ben dümdüz ilerlerim kardeşim" diyenlerdenseniz oyun size "Hop hemşerim" diyebilecek kadar zor. Doğru seviyede ve doğru karakterlerle olmazsanız çok zorlanabilirsiniz. Bizden size tavsiye; oyunun hiçbir yönünü ve hikayesini kaçırmayın.

Oynanışı mükemmel yapansa oyunun dövüşleri. Gerçekten kağıt kalemle ve minyatürlerle yapılan dövüşler kadar güzel olan bu oyunu satranç gibi oynamanız mümkün. Bir RPG'nin en önemli yeri dövüşleridir. Eğer oyunun bu kısmı güzel değilse oynayamazsınız. Bu konuda Temple of Elemental Evil'ın sınıfı geçtiğini söyleyebiliriz. Hatta şimdiye kadar benim gördüğüm en iyi sistem uyarlaması bu oyunda karşıma çıktı. Bundan önceki oyunlarda ya Torment'teki gibi sistemle alakası olmayan bir Adventure havası vardı ya da Baldur's Gate'te olduğu gibi oyunu pause'layarak emirleri verip sonra ne olduğunu hep beraber seyrediyorduk.



Düşmanlarla dümdüz dövüşmek de bir seçenek ama o zaman hikayeyi ıskalama ihtimali var.

Bu oyunda ise dövüş açıldığında oyun kendisini durduruyor. Herkesin hızlarını initiative atarak belirliyor ve sonra teker teker sıra kimdeyse oynamaya başlıyor. Ben şahsen bu uygulamayı çok sevdim. Umarım bundan sonraki RPG (özellikle de D&D) oyunlarında bu uygulama kullanılır.

Teknik saplamalar

Oyunun teknik özellikleri de en az oynanışı kadar etkileyici. Müzikleri oldukça akılda kalıcı ve sizi moda sokuyor. Grafikleri ise Neverwinter Nights severleri hayal kırıklığına uğratırken Baldur's Gate'ten hoşlananları mutlu edecek. Oyunda Infinity Engine'in bir benzeri kullanılıyor. Ancak aradan geçen yıllar sonunda bu grafik motoru son derece gelişmiş ve hiç gözümüze batmıyor.

Oyun sorunsuz mu? Tabii ki değil. Elinizi sallasanız bug'a çarpıyor. Örneğin bir yerde dinleneceğiniz zaman yaratıklar size saldırabiliyor. Buraya kadar bir sorun yok. Sorun yaratıkların duvarın içinde çıkması ve size saldıramamalarında. Diyelim ki duvarın içinde çıkmadılar. Bazen de gelen yaratıklar size saldırmıyor, onun yerine boş boş bakıyorlar. Başlangıçta ben bunun oyunun içindeki bir özellik olduğunu düşündüm. Yani her yaratık size saldırmıyor, bazılarıyla konuşabiliyor olmalıydık. Ancak sonradan anladım ki durum hiç de sandığım gibi değilmiş. Ayrıca bazı bulduğunuz eşyaları kullanırken oyun çökebiliyor. Yani uzun lafın kısası bu oyunun hemen yamalanmaya ihtiyacı var.

Serkan Ayan

PRO PUAN

✓ Grafikleri süper, oynanabilirliği çok rahat, sesleri ise son derece çekici.

✗ Oyun yüksek bir sistem istiyor. Ayrıca bug'lar oyunu sarmış ve bunlar kılıçla ölmeyen cinsten.

Ufak tefek detayları görmezlikten gelirsek bu senenin en iyi RPG'si. Ancak sene henüz bitmedi.

83

C&C Generals: Zero Hour

TÜR: RTS **ÜRETİCİ:** EA LA **DAĞITIMCI:** EA www.generals.ea.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB GeForce2 uyumlu ekran kartı

Geri sayım sona erdi, savaş yeniden başlıyor

Generals'ın çıkmasının üzerinden 8 ay gibi kısa bir süre geçmesine rağmen ek görev paketi kapımıza dayandı. Büyük umutlarla beklediğimiz birçok oyun genelde hayal kırıklığı yaratsa da Zero Hour bir ek görev paketinden bekleyebileceğimiz tüm yenilikleri ve hatta fazlasını sağlamış gibi görünüyor.

Açılışta savaşın aslında bitmediği mesajını veren kısa bir demo izliyoruz. Oyuna klasik campaign ve skirmish seçeneklerinin yanı sıra General Challenge adı altında yeni bir mod daha eklenmiş. Aslında ilk oyunda olması gereken bu seçenek, son anda yapılan bir değişiklikle kaldırılmıştı.

Zero Hour'da her taraf için 5'er tane olmak üzere 15 yeni görev eklenmiş. Bu görevlere istediğimiz tarafı seçerek başlayabiliyoruz. Oyunun çok derin bir senaryosu olmasa da hikayeyi takip edebilmek için Amerika, GLA ve Çin'i sırasıyla oynamak gerekiyor. Tüm bölümler son derece eğlenceli ve yaratıcı. Özellikle oyun içi demolar tek kelimeyle muhteşem olmuş, Hollywood'dan gelen destek açıkça belli oluyor. Oyun içi demoların tek dezavantajı hepsini tamamen izlemek zorunda olmamız. Bu nedenle her bölüm tam anlamıyla başladıktan sonra bir save almanız en mantıklı çözüm olacak. Sadece campaign görevleri için eklenmiş yeni birimler de var. Bu birimler arasında en çok dikkat çekeni ise



Stealth Fighter'larınızla Çin üssünün altını üstüne getirebilirsiniz. Belki de yapamazsınız. Kullanıcı hatalarında sorumluluk kabul etmiyoruz.

Amerika'ya ait uçak gemisi (800x600 çözünürlükte tüm ekranı kaplıyor). Amerika'nın ikinci bölümünde kullanabileceğiniz bu uçak gemisiyle haritada istediğiniz noktalara hava saldırısı düzenleyebiliyorsunuz.



Eklenen ve değişen birimler

Oyunun web sitesini ya da internetteki bazı haberleri takip edenler oyunda 30 yeni birim olacağını muhtemelen biliyordur. Bu 30 yeni birim meselesini bir pazarlama stratejisi olarak görebiliriz. Zero Hour'da tam anlamıyla 30 birim yok, yeni 10 kadar birimin yanı sıra birçok birimin değiştirilmiş versiyonları var. Bunlar da seçtiğiniz generallere göre değişiklik gösteriyor. Örneğin hava kuvvetleri generali Malcom "Ace" Granger'ı seçerseniz, normal raptor'lar yerine çok daha güçlü bir versiyonu olan king raptor'lara sahip oluyorsunuz.

Zero Hour'da gelen yeni birimler Generals'da bulunan bazı denge açıklarını kapatmış görünüyor. Bu yeni birimlerin son derece kullanışlı olması, oyunun bir başka artısı. Bundan önce çıkan C&C ek görev paketlerinde yeni olmak dışında başka hiçbir işe yaramayan saçma

sapan birimleri hatırlayınca Zero Hour'un başarısını kabul etmek gerekiyor.

Generals Challenge modu devrede

Eğer bu yeni birimler sizi kesmezse, daha çok strateji ve taktik isterseniz, Zero Hour birçok yeni general özelliği ve upgrade'i de beraberinde getiriyor. Oyuna eklenen yeni general özellikleriyle (ki bence general puanlarını dağıtma sistemi RTS oyunlarında gördüğüm en yaratıcı fikirlerden biri) stratejilerinizi farklı temeller üzerine kurabilir, yeni eklenmiş birçok upgrade ile de ordunuzu güçlendirebilirsiniz.

Tüm bunlar da yetmezse, bu noktada Generals Challenge devreye giriyor. Generals Challenge modu, beraberinde getirdiği 9 general ile toplamda 12 taraf seçebilme şansını size tanıyor. Her tarafa ait 3'er olmak üzere toplam 9 tane seçilebilir general bulunuyor. Bu mod yapı olarak Street Fighter'ı andırıyor. Kendi savaş stratejimize uygun generallerden birini seçtikten sonra sırayla diğer generaller ile karşılaşmaya başlıyoruz. Generallerin her biri belli bir savaş taktiği üzerinde uzmanlaşmış. Bu yüzden bazı ünitelerin gelişmiş versiyonları varken bazı üniteleri yaptıramıyor. Bu generallerin en güzel tarafı ise internette oynayan oyuncuların taktiklerine göre tasarlanmış olmaları.

Generals Challenge'a başladığımızda her bölüm yüklenirken generallerin portreleri ekranda beliriyor ve savaşacağımız general bizi nasıl ezip geçeceğini anlatan sözler sarf ediyor. Oyun başladıktan sonra da karşı tarafın generali bizi dostça (!) selamladıktan sonra genellikle ufak bir gösteri yapıyor (Özellikle General Townes'ınki oldukça hoş). Rakip general belli bir süre gelişmemize izin verdikten sonra bu kadar yeter deyip üzerimize saldırıya başlıyor.


Başı sıkışan her generalin son koz olarak kullanacağı bir füzesi vardır. Yoksa ona general denmez.

Generals Challenge'da en büyük dezavantajımız rakip generalin bulunduğu üssün kendi açısından son derece korunaklı olması. Mesela General Malcom Ace Granger'a (hava generali) karşı oynadığımız haritada ona ulaşabileceğimiz tek yol bir nehrin üzerindeki köprüden geçiyor ve bu yetmezmiş gibi üssü de bir tepenin üzerine kurulmuş. Biz tüm bu zorlukları aşmakla uğraşırken bir de rakip generallerin ne kadar yeteneksiz ve kaybetmeye mahkum biri olduğumuz ve kullandığımız taktiklerin acizliği hakkındaki yorumları yapması, klavye ve faremizin parçalanmasıyla sonuçlanacak davranışlarda bulunmamıza neden olabiliyor! Bu konuşmalar oyuna çok güzel bir hava katmış, ancak yapay zekanın sınırlı olmasından dolayı biz düşman üssünde 50 tank 20 uçakla şov yaparken bile rakip general komik bir şekilde "Bu savaşı kaybedeceksin" yorumları yapabiliyor.



Generals'ın açıklarını kapatmış

Yapımcılar multiplayer özelliklerine de el atmayı ihmal etmemiş, resmi turnuva haritaları başta olmak üzere birçok haritada ufak tefek değişiklikler yapılmış. Ayrıca başlangıç kredilerinin ayarlanabilir olması gibi seçenekler de oyuna dahil edilmiş.

Oyunun grafiklerinde yeni efektler dışında fazla değişiklik yapılmamış. Ama Zero Hour'un şu anda piyasada bulunan en iyi grafiklere sahip RTS oyunu olduğu da bir gerçek. Özellikle ağır bombardımanlar ve süper silahların efektleri bile upgrade için yeterli bir bahane olabilir. Grafik konusundaki en önemli gelişme, oyun motorunun iyi bir şekilde optimize edilmesi. Bu şekilde düşük sistemlerde artık eskisi kadar fazla yavaşlama sorunuyla karşılaşılmıyor, ancak oyunu grafik detayları maksimum seviyede oynamak isteyenlerin çok güçlü sistemlere sahip olmaları şart. Müzikler Generals'taki gibi yine iyi, ancak oyundaki ses efektleri ve birimlerin seslendirmeleri daha iyi olabilirmiş. Ses konusunda atmosfer en iyi GLA ve general seslendirmelerinde yakalanmış diyebiliriz.

Arabirim konusunda ise Zero Hour az olsa da oynanabilirliği bir hayli kolaylaştırabilecek yenilikler eklemiş. Tercihe göre seçilebilen sağ klik ile komut verme sistemi Warcraft tarzı oyunların sistemine alışmış oyuncular için birebir. Oyun içindeki en önemli gelişme ise tüm özel yeteneklerin ve süper silahların ekranın sağına toplanmış olması.

Zero Hour, Generals'ın hemen hemen tüm açıklarını kapatmış. RTS türünden hoşlanan tüm oyuncuların kesinlikle denemeleri gereken bir yapım. Generals 8 ay ertelenip bu haliyle çıksaydı şimdikinden çok daha popüler olabilirdi.

Özberk Ölçer

PRO PUAN

✓ Yeni generallerle gelen taktik zenginliği, taraflar arası dengenin oturmuş olması

✗ Bağımlılık yapabilir, ufak tefek yapay zeka sorunları

Bazı yapay zeka sorunları dışında Zero Hour için mükemmel diyebiliriz. **92**

SimCity 4: Rush Hour

TÜR: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Maxis **DAĞITIMCI:** EA Games www.simcity.ea.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı, SimCity 4

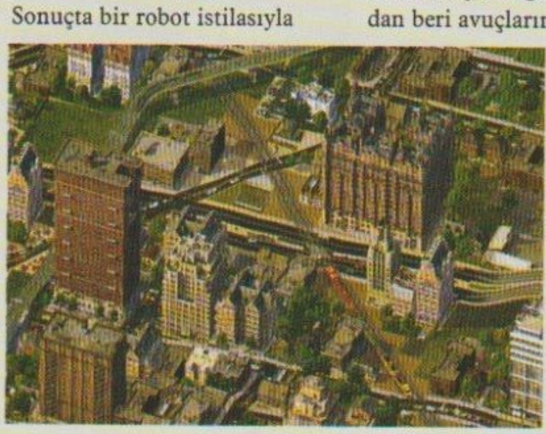
Şehrin en kalabalık noktasında durup sesleri dinleyin ve bir daha düşünün, "bu oyunu oynamak istiyor muyum?"

Her yeni bölümü çıktığında ne olursa olsun alıp oynadığınız oyunlar vardır hani, SimCity serisi de benim için öyle bir şey. Hakkında en çok olumsuz eleştiri üretilen SimCity 3000'i bile can sıkıcı taraflarına hiç kulak asmadan epeyce oynadığımı hatırlıyorum. Çünkü bir oyunla fazla içli dışlı olduğunuzda artık "Hadi ya, çıkmış mı? O zaman hemen oynayayım" türü bir şartlı refleksin esiri oluyorsunuz ve sadece oynuyorsunuz. SimCity 4 çıktığında da yine benzer bir şartlı refleks eşliğinde bilgisayarın karşısına geçmiş ve bu kez bilincim açılarak oynamıştım oyunu. Çünkü şehir yönetimine bir ton yeni detay eklenmişti, grafikler yenilenmiş, şehirden çok kasabaya benzeyen Sim şehirlerimiz nihayet muasır medeniyetler seviyesine erişmiş metropoller görüntüsüne kavuşmuştu. Sorunlar ve çözümleri daha gerçekti. Sonuçta bir robot istilasıyla sonlandırdığım oyunumun başından kalkarken "hey gidinin oyunu" diyecek kadar memnundum.



Deprem değil. Gökdelenlerden birine uçak da saplanmadı. Bu, çok daha gündelik bir facianın yarattığı sisin tepeden görünümü: Trafik.

İşte bu yüzden SimCity 4'ün ilk genişleme paketi Rush Hour'un çıkacağını duyduğumdan beri avuçlarım kaşınıyordu. İşini seven her editörün avuçları kaşınmalı. Gelin görün ki oyun geldiğinde kaşınan avuçlarımız kısmen boş kaldı.



Halbuki Maxis'in "genişleme paketi" deyince anladığı şey, bizim anladığımızdan epeyce dar, Sims örneğinden bunu biliyor olmamız gerekirdi. Yine de umut dünyası…

Düdüksüz trafik düzenleme sanatı

Yazıya asabi bir giriş yapmış olsak da aslında Rush Hour, SimCity'den ve o kalitede bir strateji-simülasyondan aylardır uzak kalmış bir sürü oyuncu için gayet sevindirici. Maxis'in genişleme paketleri için uyguladığı, "genel konsept içinde tek bir konuya odaklanma" mantığını trafik üzerine uyarlamış, kendi çapında da bunu başarmış bir oyun. SimCity'deki en büyük sorunları hatırlayalım: Para, kirlilik ve trafik. Bunlardan en ele gelir ve üzerinde durulabilir öğe olarak trafiğin seçilmiş olması anlaşılır bir şey. Peki sevgili şehrimize neler olmuş, bir bakalım…

Hatırlarsınız SimCity 4'te üç çeşit yolumuz vardı. Bunları sokak, ana cadde ve çevre yolları diye sınıflayıp kullanırdık. Şimdi konu trafik olunca haliyle yeni yol çeşitlerimiz türeyivermiş. Özellikle de metronun ve genel anlamda raylı sistemlerin şehir içi ulaşımda ne büyük öneme sahip olduğunu anlamak

isteyenler için (buradan tüm büyükşehir belediye başkanlarına selam gönderiyoruz) Rush Hour çok anlamlı bir referans kaynağı olabilir. Gerçi yanlış anlaşılmak istemeyiz, hayattaki en büyük arzumuz "5 bin kilometre duble yol" değil kesinlikle, her 100 arabaya 1 köprü düşen bir şehir de görmek istemiyoruz ama bir şehrin bütün yollarında birbirinin tamponuna yaslanıp bekleyen, bu arada egzoz üretimine devam eden arabalara da karşıyız. İşte bu oyunda her ikisine de hassasiyetle eğilebilirsiniz.

Sims özentisi yenilikler

Ancak oyunun odak noktasını ilginç şekilde yollardan çok o yolları eskiten araçlar oluşturuyor. Belki de önceki oyunda da trafik sorununu çözmek için kendi çapımızda çözümler ürettiğimiz için yeni yol formları ve alternatifleri çok ilginç gelmiyordur da olayı Sims'e benzetmeye kalkışan (bu anlamda çok da gereksiz bulduğumuz) birim yönetimi daha dikkat çekici gelmiştir. Psikolojik ayarlar bunlar, konu dışı.

Oyunda kendine yer bulan yeni ulaşım biçimleri arasında yükseltilmiş yollar, vapurlar, helikopterler, köprüler var. Ancak dediğim gibi esas yenilik bu değil. Artık trafiğin ne durumda olduğunu takip etmek için (ya da dalgasına) herhangi bir aracı seçip şehri onun içinden turlayabiliyorsunuz. Bu, yoğun yolları, trafiğin kilitlendiği noktaları görmek için iyi bir yöntem. Ayrıca yine bir Sims etkisi olarak seçtiğiniz bu araçlardan ya da yayalardan rapor alabiliyorsunuz. Bu birim yönetme işinin asıl özelliği ise oyun içine yedirilmiş görevler. Evet, önyargılı insanların "amacı yok ki" diye burun kıvırdığı SimCity serisi de böylece "amaç" kazanmış oluyor. Belli bir aracın direksiyonuna geçerek oyuna renk katan ufak tefek görevler alabiliyorsunuz. Üstelik bunları başardığınızda belediye başkanı olarak hem rating'iniz yükseliyor, hem de paranız artıyor.



İtfaiye, kazayı köpük partisiyle karşılıyor. Her şeyden endişelenen yetkililer de birazdan gelir.

SimCity 4'te kimilerinin çok pratik bulduğu, kimilerini ise sinir eden otomatik yollar Rush Hour'da da var ve aslında bu, oyuncuyu bütünüyle trafiğe (dolayısıyla yol yapmaya) odaklayan bir oyun için pek de anlamlı değil. Zira kafanızda kare kare oluşturduğunuz yol şeması, oyunun yerleştirmekte inat ettiği yollarla bir türlü uyum sağlayamıyor. İnsana içten içe bir iktidar sorunu yaşatan, işgüzarca düşünülmüş bir özellik bu.

Rush Hour'da en sık göreceğiniz şeylerden biri de trafik kazaları. Oyunda öyle sık kaza oluyor ki (ya da ben öyle saçma bir yol sistemi kurdum ki) şehre felaket yağdırarak eğlendiğiniz God Mode'u açmaya gerek kalmıyor. Zaten mütemadiyen bir yerlerden alevler yükseliyor çünkü.

Oyunu yerelleştirin

Eskiden SimCity'de yollara tabelalar koyar, semt isimlerini filan kendimiz seçerdik. Rush Hour'da bu özellik de geri gelmiş, iyi de olmuş. Gerçi anlamsızca bütün bir mahallenin tepesinde spray boyayla yazılmış gibi görünen bir Bakırköy yazısı çok gerçekçi durmuyor ama olsun, hiç yoktan iyidir.

Oyunun genel görünümünde ciddi bir değişiklik yok, şehri kurmaya başlamadan önce Avrupa mimarisinde mi olsun yoksa Chicago'ya mı benzesin gibi detayları seçebiliyorsunuz ama sonuçta bütün şehirler umutsuzca birbirine benziyor. Güzel olan ise birkaç farklı tipte köprü olması. İçinden su geçmeyen şehir şehir sayılmaz diye düşünenler ana haritadan ille de böyle bir arazi seçmeli ve köprü yapmanın keyfini çıkarmalı.

Rush Hour, şehir simülasyonlarını özellikle de SimCity'i sevenler için atlanmaması gereken bir oyun ama bu türle daha önce ilgilenmediyseniz başlamak için doğru bir nokta olduğunu sanmıyorum.

Serpil Ulutürk

Trafik Oyunları

Rush Hour oynadınız ama yine de trafik probleminiz varsa (gerçek hayat dediğin de bu değil mi Aleko?) bari bu durumdan zevk almaya çalışın. Trafikte kendi kendinize oynayabileceğiniz birkaç oyun:

· Kırmızı ışık yanıyor, bekliyorsunuz, sayaç 47 saniye daha bekleyeceğinizi söylüyor, sıkılıyorsunuz. Demir Bükey'i anımsayın, yanınızda olsa ne derdi? Ben de anımsayamadım ama uydurun bir tane: "Kırmızı ışıkta geçmek, elmayı kurduyla yemek gibidir." Ne? Gecenin köründe çıkıp söylediğinde beğeniyordunuz ama.

· Tek atımlık bir oyun ama olsun, bu bekleme anlarından birinde hayatınızın ne kadarını trafikte bekleyerek geçireceğinizi hesaplayın. Hafızanız zayıfsa birkaç kez daha oynayabilirsiniz.

· 17 sendromuna (trafikte akmayan hep onun şeridiydi) yakalanmış diğer arabaları tespit edin. Yeterince kronik bir sıkışma varsa bunlarla örgütlenin, toplu terapi seansları ayarlayın.

· Kornaya bir defa basın. Bu işaretinizle diğer bütün arabalar da kornaya abanacak. Kendinizi gizli bir orkestra şefi gibi hissedeceksiniz.

PRO PUAN

✓ SimCity'deki en zorlayıcı noktalardan biri olan trafiğe yakın ilgi gösterme fırsatı. Ulaşım sistemleri üzerine faydalı bir eser. Görevler eğlenceli.

✗ Bir geliştirme paketinden çok oyun içinde bir senaryo gibi. Daha pek çok ekleme yapılabilirdi.

SimCity'yi özleyenler için iyi haber, diğerleri için bir şey ifade etmiyor. **80**

Mall Tycoon 2

TÜR: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Global Star Software **DAĞITIMCI:** Global Star Software www.malltycoon2.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı, 350 MB hard disk alanı

Gelsin paralar diye elleri ovuşturmak kolay, milleti alışveriş tuzağına düşürmek, üstüne bir de memnun etmek zor







Alışveriş manyaklığı ya da tüketim çılgınlığı diye tabir ettiğimiz durum nedeniyle nice insan iki yakasını bir araya getiremediği halde fuzuli bir sürü şeye de para harcar. Yakın zamanda bir tür depresyon olduğu sonucuna varılan bu davranışın toplumsal hayatımıza kazandırdığı alışveriş merkezleri için de tedavisi mümkün olmayan bir hastalık diyebiliriz. Ayağımızı yorganımıza göre uzatmayı öğrensek de alışveriş merkezlerinin o her şeyi barındıran haline çok alıştık ve kısa sürede onları günlük hayatımızın bir parçası haline getirdik.

İçinden geçip gittiğimiz, bir şeyler aldığımız, atıştırdığımız, ihtiyaç giderdiğimiz ve pek de kafa yormadığımız alışveriş merkezlerine dışardan, yatırımcı gözüyle bakma fırsatını, bir alışveriş merkezi simulasyonu olan Mall Tycoon 2'de bulabiliriz. Bir alışveriş merkezi nasıl olmalı, içinde hangi tür mağazalar bulunmalı, idaresi, temizliği, güvenliği, hatta müşteri memnuniyeti ve sadakati nasıl sağlanmalı, Mall Tycoon 2'de deneme yanılma yöntemiyle öğrenebiliriz.

Zenginleri kazıklama hali

Mall Tycoon 2, çıktığında "tycoon" tipi oyun meraklılarınca pek sevilen selefinin 3D grafikli hali. Yukarıda alışveriş merkezini yönetmek diye özetlediğim işlev de aslında gayet ayrıntılı. Geniş bir alanda merkezi kuracağınız yere, kullanacağınız yer döşemesi ve duvar boyasına, mağazaların şekline ve faaliyet alanına, çalışan profiline, kısacası elinizdeki paranın o belirli zaman diliminde nasıl birkaç katına çıkacağına karar vermek. Kurduktan sonra da temizlik, bakım onarım, güvenlik, promosyonlar derken gayet komplike bir patronluk hayatı sizi bekliyor.

Bir kere daha açılış ekranından oyunun seyrine yön vermek gibi bir şansınız var. Öncelikle hangi gelir grubuna hizmet vereceğinize, sözgelimi bir Akmerkez mi yoksa bir Capitol mü olacağınıza karar vermelisiniz. Bu ekranda oyunun üç kademeli zorluk derecesinden, ziyaretçilerin gelir durumuna, yaş grubuna, mekana hangi ulaşım aracıyla (yürüyerek, otobüsle, arabayla ve metroyla) geldiğine hatta suç oranına varana kadar fazlasıyla ayrıntılı seçenekler var.

Akabinde mekanı tasarlamak gerekiyor. Zamanı bol tycoon'culara göre alışveriş merkezinin biçimsel unsurlarına da karar verme seçeneği çok önemli, ama üç kuruş para kazanmaya çalışırken ve zaman aleyhinize işlerken, karşınıza onlarca yer döşemesi seçeneği çıkması konuyu özünden saptırıyor gibi görünüyor. Ancak bunun gerisinde şöyle bir fikir var: Ne kadar göze hitap eden bir mekan yaratırsanız gelen müşteri o kadar memnun kalır ve dolayısıyla o kadar daha fazla dolaşır.

Seç, beğen, al, sat

Mekanı kurduktan, dayadıktan döşedikten sonra nereye hangi mağazanın açılacağına da gayet geniş seçenekler arasından siz karar veriyorsunuz. Seçenekler derken, giyim, gıda, kozmetik, elektronik, botanik gibi başlıklarda örneğin kadın, erkek, çocuk, gençlik, sportif, ayakkabı, çanta gibi uzayıp giden bir liste halinde alt başlıklar var. Kurduğunuz mağazalardan hem kira hem de satıştan pay gelirleri elde edebiliyorsunuz, ama tabii oyundaki iniş çıkışlarda, mağazaların kârlılık durumuna









Alışveriş merkezlerinin özelliği bu işte. Ağzınıza bir parmak bal çalar gibi alakasız eğlenceler yaratıp cebinizdekileri boşaltırlar.

göre bu değerlerde oynama yapmak gerekebiliyor.

Bir yandan da çalışanları ayarlamak gerekiyor. Ancak önce o iş alanında araştırma yapılıyor ve sonra işe alımınız arttıkça iş alanı seçenekleri de birer birer açılıyor. İlk etapta oyun size bir kişisel asistan öneriyor örneğin. "Ne münasebet alışveriş merkezinde kişisel asistan" demeyin, diğer iş alanlarına ulaşmak için kişisel asistanı kullanmak gerekiyor. Ayrıca istihdam ettiğiniz her çalışan, müşteri memnuniyetini artırıyor. Bu da bir dereceye kadar farklı ve anlamlı bir uygulama olabilir ama kişisel asistan, halkla ilişkiler uzmanı, bahçıvan filan derken güvenlik görevlilerine gelene kadar alışveriş merkezinde suçlular fink atıyor.

Bir gazoz alana diğeri bedava

Mall Tycoon 2'de her şeyi ekranın sol üst ve alt köşelerindeki menülerden takip ediyorsunuz. Bu menüler gerçekten başarılı ve mekandaki mağaza sayısı, ziyaretçi sayısı, satın alınan ürün grupları, çalışan tipleri, kira ve satış gelirleri ile ücretler ve diğer masrafları ayrıntılı olarak gösteren kâr/zarar durumu, hırsızlık oranı gibi unsurları gayet rahat takip etmek mümkün. Ayrıca ekranın altında açılan mesajlardan da müşterilerin talepleri, hangi mağazanın ne kadar kazandığı/kaybettiği, hangi iş kolundaki araştırmanın bittiği ve başlayabileceği gibi bilgileri alabilirsiniz. Ancak diğer birçok tycoon oyunundaki gibi mekandaki insanların komik mesajları, adları filan yok. Bu da hiç eğlenceli değil.

Oyunu iki farklı modda oynamak mümkün: Free ve Scenario. İşte Mall Tycoon 2'nin tek çuvalladığı yer de burası. Free modda oyuna 150 bin dolarla başlıyorsunuz ve onu kaça katlayacağınız tamamen sizin becerinize kalmış bir durum. Scenario'da ise önce 100 bin dolarla başlıyorsunuz ve bu parayı bir yıl içinde iki katına çıkarmanız gerekiyor. Ama o bittikten sonra "aferin sana" şeklinde bir mesaj alıyorsunuz ve bu sefer misal 50 bin doları 9 ayda iki katına çıkarmanız gerekiyor. Bu noktada "eeeh be" deyip Free moda geçen tek kişi ben değilim eminim.

Damping seçeneği yok

Diğer yandan Mall Tycoon 2, grafik konusunda şaşırtıcı derecede başarılı. En başta grafiklerin ne derecede ayrıntılı olacağına siz karar veriyorsunuz. Oyunda bu, insanların ve mağazaların görünüşündeki ayrıntılarda azalma/çoğalma ve eğer alışveriş merkeziniz birkaç katlıysa bulunduğunuz kat dışındakileri gizleme/görüntüleme anlamına geliyor. Böylece minimum sistem gereksinimlerini karşılıyorsanız, oyunun zaman zaman yavaşlamasına mahkum değilsiniz. Üstelik en düşük ayrıntı seçeneğinde bile ortam ve insanlar gayet düzgün görünüyor.

Ayrıca gayet iyi çalışan zoom ve birinci şahıs görüş açısı özellikleri ile iyi kamera açıları var oyunun. Birinci şahıs görüş açısı için önce alışveriş merkezi sakinlerinden birine zoom'lamanız gerekiyor. Bu yolla mekanın eksiklerini müşteri gözüyle görmek gibi bir şansınız da var. Müşterilere zoom'ladığınızda onun hangi gelir grubundan olduğu, mekana nasıl geldiğinin yanı sıra ne kadar para harcayabileceği şeklindeki özeliklerini de görebilirsiniz. Zoom özelliği hiç de tırışkadan değil üstelik, bir ara dolaşırken, bilgisayar oyunları satan mağazanın duvarında bir Return to Castle Wolfenstein posteri gördüm ve evet, takdir ettim.

Velhasıl, belli başlı kriterlerde üzerine düşeni fazlasıyla yapmış bir oyun Mall Tycoon 2. Ama sadece tycoon sevenlere hitap ediyor, çünkü çok ciddi. Üstelik sürekli alışveriş merkezlerindeki gibi bir müzik çalıyor ve bu da alt beynin üst beyne "alışveriş yap" komutunu sürekli vermesine neden oluyor, tehlikeli yani. Siz bu yazıyı okuduğunuzda ben Akmerkez'de kredi kartı sliplerini imzalıyor olabilirim.

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Çok seçenekli grafik özellikleri, ayrıntılı ve gerçeğe çok yakın bir içerik, paraya para katma zevki

✗ Senaryodaki zayıflıklar, eğlenceli olmaması

Gerçekten başarılı ama tekdüze bir tycoon. Sadece bu türü sevenlere hitap ediyor. **78**

Nomad Jukebox Zen NX

Parça parça değil, birden yükleyin

Bir süre öncesine kadar MP3 player'larımızın kapasitesi pek de fazla olmadığından mütevazı playlist'ler taşımak durumunda kalıyorduk. Halbuki nicedir yüksek kapasiteli MP3 player'lar da piyasada. Bizim önereceğimiz, Creative markalarından Nomad'in Jukebox Zen NX'i. 250 dolara 20 GB ve 300 dolara 30 GB seçeneklerinde piyasaya sunulan Jukebox Zen NX, 8 bine kadar şarkıyı her yere beraberinizde götürmenizi sağlıyor. Ayrıca sadece müzik değil, fotoğraf, video vb. tüm dokümanlarınız için de bir harici disk olarak hizmet verebiliyor. 14 saat kesintisiz çalışan ve yeniden şarj edilebilen Li-Ion pil kullanılan Jukebox Zen NX'te 8 MB SDRAM ve AudioSync kullanılıyor. USB 2.0 ve 1.1'i destekleyen ürün, 4.4 x 3 x 0.86 inç boyutlarında ve 225 gram ağırlığında.



Panasonic NV-GS70

Yüksek çekim kalitesine nispeten uygun fiyat

NV – GS70'teki çekim kalitesi iddiasının altında iki temel neden yatıyor. Biri, kullanılan Leica lensler; diğeri ise kameranın sallanmasından doğabilecek çekim hatalarını engelleyen SIS sistemi. KDV dahil 1560 Euro'ya satışa sunulan bu ürün hakkında www.tekofaks.com.tr'den ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Tabii bizim verdiğimiz bilgilerle yetinmezseniz.

Mini DV kayıt formatı olan NV-GS70, 1.77 mega piksellik ve 3CCD teknolojisini destekleyen bir kamera. Leica Dicomar lens kullanılan ve 2,5 inç LCD ekranı olan kamera, 10x optik ve 500x dijital zoom yapabiliyor. 8 MB standart SD kartı bulunan ve 490 gram ağırlığındaki kamera; hareketsiz resim çekimi, MPEG4 hareketli görüntü kaydı, 11 farklı dijital efekt, SD karta ses kaydetme, renkli gece görüşü, stereo mikrofon zoom, SP/LP kaydı ve progressive photoshot özelliklerine sahip.



Cebimdeki Oyunlar

Derginiz ProGamer başından beri sizlere piyasada bulabileceğiniz mobil oyunları tanıtıyor ve bu oyunları edinmenin yollarını anlatıyor. Aşağıdaki sizlere Başarı Mobile' ın hazırladığı ve sunduğu oyunlardan en çok satanlarına dair bir liste hazırladık. Download edebilmeniz için kodları yazmayı da unutmadık. Bizi okumaya devam edin, çünkü top 10 listeleri bu köşede sık sık yer alacak.



SNOW + SPEED
Snowboard konusundaki tüm yeteneğini oldukça uzun bir pistte ağaçlara ve diğer engellere çarpmadan göster.
Tür: Aksiyon / Spor
Kod: J1400 yaz, 3846'ya gönder



ALABANDA
Korsanlara karşı denizde mücadeye hazır mısın? Dikkatli ol, sen onları vuramadan onlar seni vurabilir.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1101 yaz, 3846'ya gönder



BATTLEFLY - Avrupa
Büyük bir savaş uçağının pilotusun. Mayınlar ve uçaklar önündeki en büyük engeller.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1102 yaz, 3846'ya gönder



BATTLEFLY Çöl Macerası
Bu sefer bir çöl pilotusun. Eğer çöl pilotu nasıl olur diyorsan bu oyuna bir göz at.
Tür: Aksiyon / Savaş
Kod: J1103 yaz, 3846'ya gönder



SNOW + SPEED 2003
Üç güzel ve yetenekli snowboard'cudan birini seç ve Alp dağlarında kaymanın tadına var.
Tür: Aksiyon / Spor
Kod: J1404 yaz, 3846'ya gönder



DNA
Bir labirent içinde, parçalanmış atomları bir araya getir, DNA'yı oluştur.
Tür: Zeka / Bulmaca
Kod: J5102 yaz, 3846'ya gönder



PIZZABOY
Siparişini vaktinde teslim etmek zorundasın. Ama önce perili evdeki anahtarı ve çıkış kapısını bulman gerekiyor.
Tür: Macera
Kod: J1300 yaz, 3846'ya gönder



HIRSIZ
Polislerin hırsızı yakalayabilmeleri için onu vurman gerekiyor. Sakın ola apartman sakinlerini vurmayasın!..
Tür: Aksiyon / Beceri
Kod: J1504 yaz, 3846'ya gönder



D.E.W.
Halkının kendisini savunmak için senin toplayacağın silahlara ihtiyacı var. Ama düşmanların da tetikte.
Tür: Aksiyon
Kod: J1511 yaz, 3846'ya gönder



Dungeons & Dragons Online

Masaüstü sanal oluyor

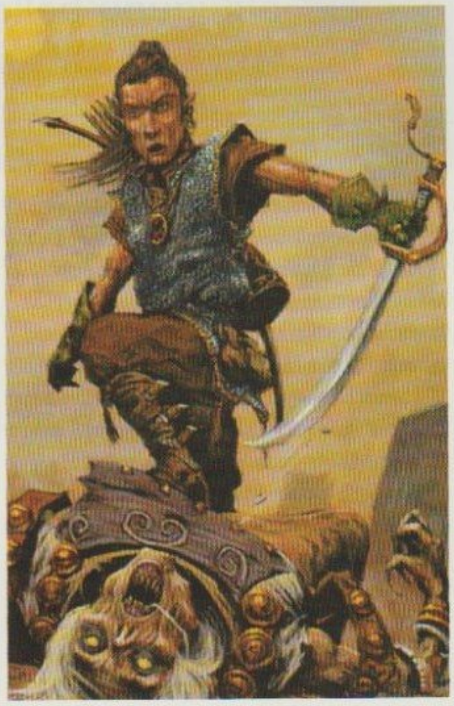
Ülkemizde ve dünyada milyonlarca kişi tarafından oynanan masaüstü D&D, online platforma geçmesi tartışmasız en çok arzu edilen oyunlardan biri. Asheron's Call, Middle Earth Online gibi yapımlara imza atan Turbine Entertainment, Dungeons & Dragons Online'ın yapımı için Atari firması ile anlaşmıştı.

Aramızda uzun yıllardır FRP oynayan, bu nedenle de D&D dünyasının özünün insanın hayalgücü olduğuna inananlar, sanal ortamda bunun büyük ölçüde kısıtlanacağı şeklinde bir önyargıyla konuya eğilebilir; ama Baldur's Gate, Neverwinter Nights türündeki oyunları beğeniyle oynayan birçok insan, D&D tabanlı bir devasa online oyuna balıklama atlayacaktır. Tabii birçok FRP oyuncusunun da Dungeons & Dragons'ın online dünyasına gireceğine hiç şüphe yok.

Turbine Entertainment oyunu yalnız başımıza ya da gruplar halinde oynayabileceğimizi belirtiyor. Oyunun dünyasının tamamı D&D kurallarına göre düzenlenecek. Açıkçası bu da oyunun en büyük avantajı olacak gibi görünüyor. Bu şekilde tecrübesiz oyuncular oyun hakkında sınırsız kaynak bulabilecek. D&D kurallarına bağlı oyunları oynamış olan oyuncular da hiçbir yabancılık çekmeden oyuna alışabilecek.

D&D'nin çok geniş dünyasında, sınırsız sayıdaki zindanlarda Monsters Manual'da bulunan değişik birçok yaratığa karşı savaşacağız. Oyun yapımcılarının söylediğine göre guild'lar ve oyuncular geniş toprakları kontrolleri altına alabilecekmiş. Bu şekilde politika da oyuna dahil olacak gibi görünüyor.

Çıkış tarihi 2005 olarak belirlenen Dungeons & Dragons, heyecanı masaüstünden sanal ortama taşıyarak birçok oyuncu için eğlenceli bir tecrübe olacak. Özellikle devasa bir oyuncu kitlesiyle bu heyecanı yaşamak için bile Dungeons & Dragons denemeye değer.



Darkfall Online

Hızla sayıları artan devasa online oyunlar arasına bu kez de Darkfall Online katılmaya hazırlanıyor. Norveçli Razorwax firması tarafından 14 kişilik küçük bir ekiple geliştirilen oyun son derece iddialı. Fantezi dünyası baz alınarak geliştirilen Darkfall, devasa dört kıtasıyla yapımcılara göre gelmiş geçmiş en büyük online oyun dünyalarından biri olacakmış. Birçok oyuncu tarafından da gelişim aşaması yakından takip edilen oyun, roleplay açısından oyunculara farklı seçenekler sunuyor. 1000'in üzerindeki yeteneklerde dilediğimiz şekilde ustalaşarak ister bir krallık kurup binlerce kişiye hükmedebilir, ister tüm dünyada olup bitenlerden kendimizi soyutlayıp tek başımıza bir maceracı olabiliriz.



Darkfall dünyasının en büyük özelliklerinden biri, belli bir hikayeye bağlı, sabit bir senaryoda saplanıp kalmak yerine tamamen oyuncuların yaptıklarıyla şekillenebilecek olması. Bu dünyanın bize harika tasarlanmış 3 boyutlu grafiklerle sunulması oyunun başka bir artısı.

Diğer büyük isimler arasında sesini fazla duyuramamış olsa da gerçekten son derece gelişmiş bir oyun bekliyor bizleri. Beta test için oyuncu alımı yapmaya da başlamışlar. Beta test ve daha detaylı bilgi için www.darkfallonline.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

Crouching Tiger Hidden Dragon

Internetin yaygınlaşması ve gelişen teknolojiyle yıldızı parlayan devasa online oyunlara gün geçtikçe yenileri ekleniyor. Hemen her konu hakkında birçok oyun çıkmaya devam ederken, "kung fu temalı bir oyunun yapımına başlandı" şeklindeki bir haberi de kimse yadırgamayacaktır.

Phantagram Games birkaç yıl önce sinema dünyasında fırtına gibi esen Crouching Tiger Hidden Dragon dünyasını sanal ortama taşıyacağını açıkladı. Bu da tabii ki aksiyonu bol, vurdulu kırdılı ve derin hikayesi olan bir dünyanın bizi beklediği anlamına geliyor. Her ne kadar Li Mu Bai gibi daldan dala sekerek dolaşmak delikanlılığı bozsa da oyunun bir zamanların kung fu filmleriyle büyümüş, odaklanma ve çekirge meselesini hayat felsefesi olarak benimsemiş bir neslin ilgisini çekeceği kesin.

Henüz oyun hakkındaki detaylar pek bilinmiyor, ancak Phantagram Games oyunu 2004 yılı sonunda çıkarmayı planladığını açıkladı. Oyunun yakında açılacak resmi web sitesinden tüm gelişmeleri takip edebileceğiz.



The Last Ninja

O da nesi? Karanlığın içinden çıkıp gelen, eski günlerin "efsane değil gerçek" olduğunu belletmek için aramıza katılan, her bir lafı balta gibi indiren, bu vesileyle iki çift lafın belini kıran yeni bir yazarımız olmuş. Buyursunlar...

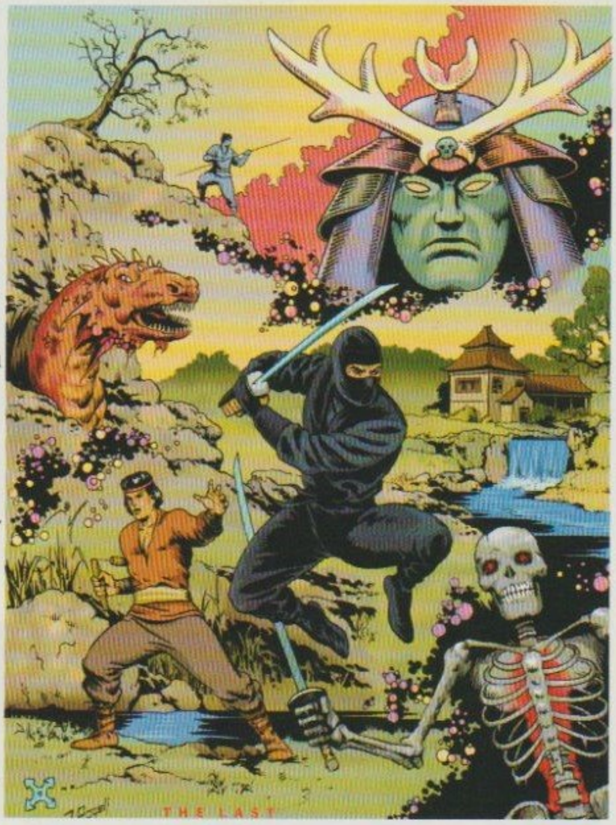
İntihara azmettirmek gibi olmasın ama 90 ve sonrası kuşak hayattan tiksinmek için birçok nedene sahip. Bu nedenler içinde Mustafa Sandal ve cismi varlığından arta kalanların başında bu kuşakları birbirine bağlayacak bilgisayar oyunlarının bulunmaması geliyor.

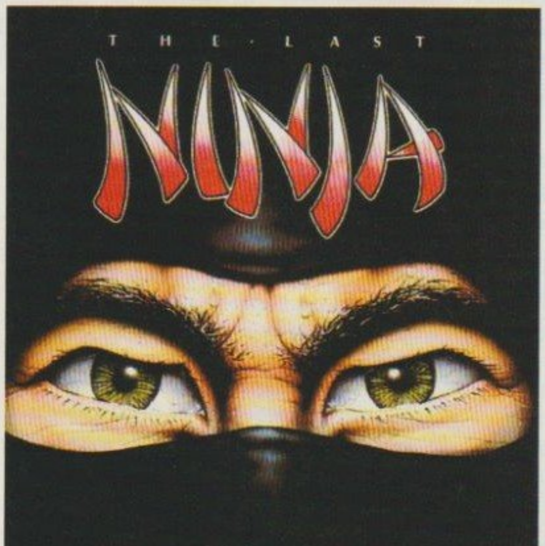
Sizin hiç hayatınızda bir günlük mesainizi sadece hakkında konuşmaya ayırdığınız bir oyununuz oldu mu? Hiç bir oyunu, hem de multiplayer olmayanını, mahalleden ve yakın çevreden arkadaşlarla ekran başına toplanıp saatlerce oynadınız mı? Böylesi bir oyunu çözmek için, sonuca ulaşmak maksatlı dirsek teması içinde olduğunuz arkadaşlarınızla fikir alışverişinde bulunduğunuz, beyin fizyoterapisi yaptığınız vaki midir?

İşbu halde belirli bir yaşı aşmış her bireyin anayasa ile güvence altına alınan haklarından en önemlisi olan "Bizim zamanımızda her şey ne güzel idi" söylemine geçmeme hangi çılgın engel olabilir? O zaman haydi; bizim zamanımızda böyle miydi ya?

Değildi. Olamazdı da. Bizim internetimiz yoktu. Bilgisayar oyunları hakkında böyle matbu, "bayiimizden ısrarla (ya da efendi gibi) istenebilen" birden fazla dergimiz dahi yoktu. Bilgisayar oyunu tecrübesini sosyal anlamda yaşamak, içimize bu sevginin tohumlarını ekmek, sezon başında flaşlar patlarken forma öpmek gibi ulvi bir duyguyu beslemişti. Bu yüzdendir ki bu kuşağın fertlerine "Last Ninja" isimli oyundan bahsettiğim anda, bir mezuniyet gecesi "dostluk türküsü"nü söylerken insanlarda gözlemlenen ifadenin bir benzerini görmek mümkün olacaktır. Böylesi bir sevmek, hem de dijital bir platformdan bir isme, bir varlığa böylesine bağlanmak, hasret etmek görülmüş şey midir?

Anlatmak şu garip boynumun borcu ola o vakit.





Bir uhrevi huzur hali

Datasette oyun oynamak, bu fiilin üstünde bir bekleyiştir, bir karşı koymadır, bir amaca ulaşmak uğruna katedilen bir yoldur. Dataset sahibi, uzun bir yükleme/durulma, yükleme/hata verme, kafa ayarı yapma/geri yükleme dönemeçleri içerisinde oyunun kendisinden çok oyuna ulaşmanın ruhsal dinginliğine ulaşacak olan bireydir.

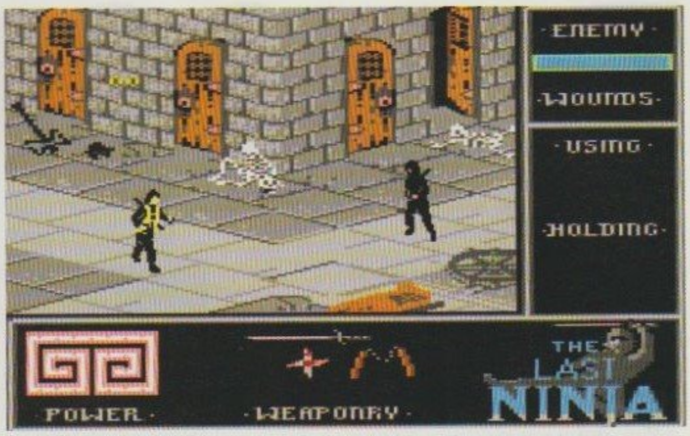
Sırf bu yüzden denebilir ki, Last Ninja cennetin kaypaklığına kaçmışların değil, cehennemden geçip gelmişlerin ortak hazinesi olacaktır. Zaten ne diyor Mark Twain, "Güzel havalar için cenneti, ahbaplık ve dostluk için cehennemi tercih edin." Last Ninja işte böylesine bir dostluğun, sessiz sözsüz arkadaşlığın birinci adresidir (bir de Töbank vardı, allah rahmet eylesin, o da ikinci adresimiz idi).

Last Ninja'nın piyasaya sunulduğu 1987 yılında System 3 isimli firma da doğuşunu ilan ediyordu. Tim Best ve Mark Cale isimli iki direktör, Last Ninja gibi o döneme dek eşine benzerine pek rastlanmamış bir dizayn ve kurgu ile 8 bitlik Commodore'ları coşturmaya azmetmişti. Last Ninja sadece Commodore platformunda 750 bin, Commodore dışı platformlarda da 2 milyon satışa ulaşmıştı.

Ancak Last Ninja'nın satışından bahsederek sükse yapmaya çalışmak delikanlılığa sığmaz. Coşkun Sabah'ın "Anılar" isimli kasetinin 2,5 milyon sattığı ülkemizde böylesi istatistiki bilgilerin ne







kadar tırtlaşmaya eğilimli olduğunu bilmek gerekir. Lakin nasıl başarılı olduğunu, neden bu kadar ilgi gördüğünü irdelersek belki günümüz oyun alemine de bir ucu dokunacak saptamalar yapabiliriz.

Bir bağlılık, bir aidiyet

Öncelikle oyunun döneme damgasını vurmuş ninja furyası ile bağlantısını göz ardı edersek sahtekarlık yapmış oluruz. Dönemin Hong Kong işi avantür filmlerinin ninja ikonu ve ülkemizde Bruce Lee, Van Damme gibi dergilerde akseden popülaritesi, satışlar üzerinde etkili olmuştur.

Şahsen o dönem bir ninja görende "işte bu su ninjası, bu hava ninjası, bu ateş ninjası, bu sulak arazi, bu da bütan gaz ninjası" gibi ara türlerine kadar teşhis edebilecek derecede ninja alemini yakından bilen biri olarak bu oyuna meyletmem şaşılacak bir şey değildir.

Peki Last Ninja'ya karşı duyduğum ve duyulduğunu bildiğim aidiyet duygularını nasıl izah etmeli?

Bu, sanırım Last Ninja'nın içeriğinden çok stilistik anlamda uygulamaya koyduğu mükemmeliyetçilik çabasından kaynaklanıyor. Kimsenin gerçek anlamda kötü feodal bey Kunitoki ile kahramanımız son ninja Armakuni'nin klavyeye eziyet isimlerinin savaşı ile ilgilendiğini sanmıyorum. Bu hikaye insanları içine çekmiş olamaz.

Ama kim oyunun daha en başından yarattığı görsel, işitsel atmosferi yadsıyabilir, reddedebilir ki? Bir Japon bahçesinde başlayan oyun, "baba oyunu piyasaya sürelim, kafa göz yarılsın, puanlar alınsın, hadi hacı ha gayret" gazıyla sunulmadığını o kadar iyi gösteriyordu ki…

İnsanlar çoğunlukla çocukların ve ilk gençlik çağındaki bireylerin kaliteyi farketme yeteneklerini gözardı eder, küçümser. "Şuncacık çocuk stilden, tarzdan ne anlayacak allasen" diyerek eser veren adamların Pasin Benice stüdyoları dahilinde Karınca Ailesi ve Orman tipi berbat anıları kahkahalarla hatırlanır. Oysa Walt Disney'in bir imparatorluk inşa edip adını cemil cümleye duyurması böylesi bir ayrımın bilinciyle açıklanabilir.

Bir 16 renk harikası

Last Ninja en başından sonuna grafik anlamda, ses ve müzik kalitesiyle, tınısıyla, birbirini tamamlayan stilistik bir bütünün nasıl efsaneleşebileceğini ispat edebilmesi ile de günümüzdeki oyun tasarımcılarına ilham ve referans olmalıdır, olacaktır.

Bir düşünelim: Standart ekran görüntüsü kabul edilebilecek kalıplaşmış biçimlerin dışında bir ekran paylaşımı, grafik arabirimi sunmak ondan önce kaç oyunda akıl edilmişti? Ekranı sınırlamak, dikkati odaklamak için kenara yapılan bordürden tutun da, bir marka sembolü olması amacıyla konmuş olan ninja gözleri sadece ilk bakışta bunun ötekilere benzer bir oyun olmayacağını garanti ediyordu.

3D manyaklığının ısrarla gerçeği simüle etmek beyhudeliği yerine, fikirlerden bir stil yaratıp sunmayı şiar edinmiş System 3, bu 16 renk ile büyüleyici bir atmosfer yaratmıştı. Fark yaratmak için bilinçli tercihlerle dolmuş oyunun müziği, çağdaşlarının yaptığı gibi bir sound yakalayıp gıygıylamak yerine dinamik yükselmeleri alçalmaları olan bir orkestrasyona dönmüştü. Bu sebeptendir ki hâlâ en çok download edilen Commodore müziği Last Ninja'nın müziğidir.

Bütün bunların üzerine beklenilmeyeni gerçekleştirerek mevcut hareketlerin üzerine hareket ve aksiyon yaratmayı başaran (misal claw alıp duvarlara tırmanmanız, sunağa hediye sunmanız, standart silahların üzerine enteresan yollarla kaçınmalara gidebilmeniz), save/load manyaklığı yerine mesaisini kendisine ayıran azimli, sebatkar oyuncu isteyen Last Ninja unutulmamaya, hep hatırlanmaya en layık oyunlardan biri olmuştur.

Bu yüzdendir ki Last Ninja hem ön kurulumuyla hem de yarattığı dalgalanmalarla ileride bir gün açılacağına inandığım bilgisayar oyunu fakültelerinde üzerine tezler yazılacak seviyede bir eser olacaktır. Last Ninja herhangi bir dost söyleşisinde çok kral bir arkadaştan bahsedilircesine ifade ve duruşu değiştirecek güce sahip bir oyun olarak, her zaman diyalogdan yarım saat çalmayı bilecektir.

otisagabey





Tron 2.0

İstikamet bilgisayarın içi, tüyolar bizden

Oldukça anlaşılır ve kolay bölümlere sahip bir oyun Tron 2.0. Fakat bazı detaylar var ki bulunması pek kolay değil. Bazı noktalara dikkat ederseniz oyunu rahatlıkla kavrayıp bitirebilirsiniz. Silahlar, karakterler ve bölüm sonu canavarlarına geçmeden önce oyunla ilgili birtakım öneriler verelim.

Sık sık, özellikle köşeleri dönerken, bir düşmanla karşılaşmadan önce oyunu kaydedin. Arkanızda düşman bırakmayın ve bütün düşmanların dikkatini aynı anda üzerinize çekmeyin. Böylece düşmanlarınız sizi fazla yormayacaktır.

Düşmanlar yokolduktan sonra "Core Dump" denilen datalar bırakıyorlar. Enerji ve sağlık toplarından çok bunları kullanmaya çalışın. Çünkü enerji ve sağlık topları da bitebiliyor. Öncelikli olarak Core Dump'ları kullanırsanız daha sonra karşılaşabileceğiniz tehlikelere karşı daha tedbirli olursunuz. Enerji ve sağlık toplarının yerlerini aklınızda tutun. Böylece bölümün herhangi bir yerinde ihtiyacınız olursa geri dönüp onları kullanabilirsiniz.

Bir diğer önemli nokta ise Build Point'ler. Bu puanları topladıkça versiyon atlıyorsunuz ve karakterinizin özelliklerini geliştirme imkanı buluyorsunuz. Bu puanlar her bölüm yüklemesinde yer değiştiriyor ve genelde gizli oluyorlar. Onları bulabilmek için kutu yığınlarının üzerlerine ve içlerine mutlaka bakmalısınız.



Oyunun en büyük eğlencelerinden biri olan Lightcycle'lar. Ama tadını çıkarabilmek için biraz strateji bilmeniz gerekiyor.

Her yükleme yapıldığında Archive Bin'lerin içindeki yazılımlar, e-mailler ve yetkilerin yerleri değişir. Ayrıca Archive Bin'lerin çoğu kutu yığınlarının üzerlerine veya içlerine saklanmış durumda. Archive Bin'lerde bulunan küçük kutuların mavi renklileri izinler, kırmızı renklileri yazılımlar, yeşil renklileri ise e-mail veya video dosyalarıdır.

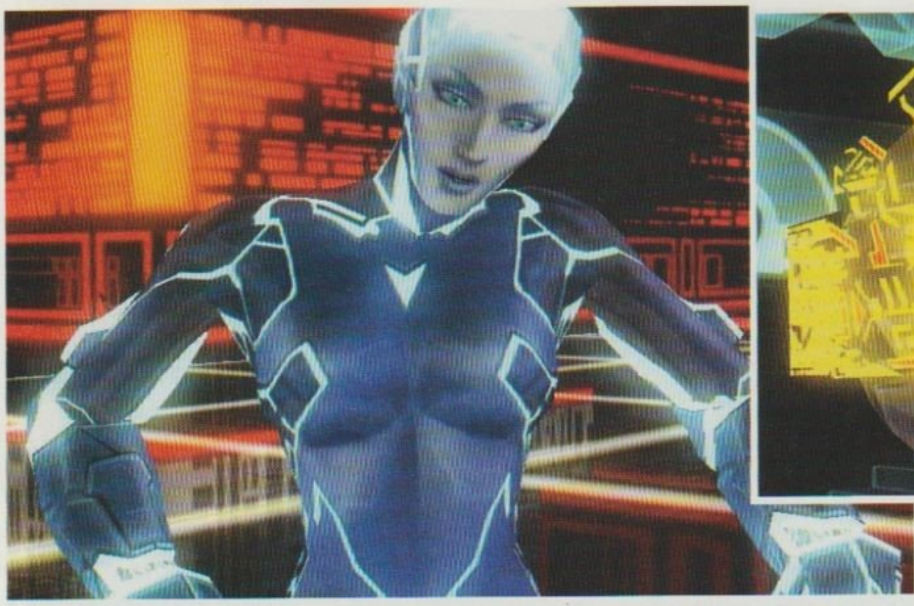
Bozuk yazılımlarınıza hemen gerekli işlemi yapın ve bozuk yazılımları asla kullanmayın. Bu bozukluk yayılabiliyor ve yazılımlarınızı kullanılmaz hale getirebiliyor. Gördüğünüz bütün Sec Rezzer'ları kapatın. Çünkü ICP'ler bunları kullandıklarında yardım birlikleri geliyor ve bu birlikler çoğunlukla kalkan veya zırhlı oluyor.

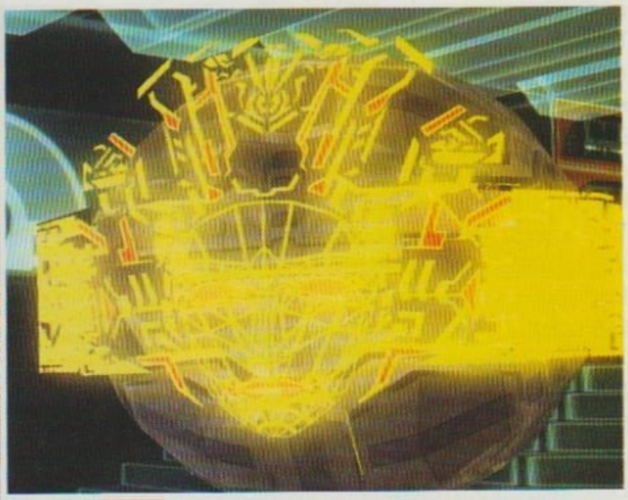
Her versiyon atladığınızda sizden özelliklerinizi belirlemeniz istenecek. İşlemci ve transfer hızı o kadar önemli olmayan etmenler. Enerji ve sağlığınızı yüksek tutmalısınız. Özellikle enerjinizi yüksek tutarsanız, enerji kullanan silahları daha fazla kullanabilirsiniz. Etrafınızdaki Code Optimization Ware'lara çok dikkat edin. Onlar sayesinde yazılımlarınızı upgrade edebilirsiniz. Özellikle çıkarttıkları yüksek seslerden yerlerini rahatlıkla bulabilirsiniz.

Yazılımlar üç seviyeden oluşuyor. Alpha, Beta ve Gold. Alpha seviyedeki yazılımlar çok yer kaplıyor ve özellikleri de fazla yüksek olmuyor. Fakat Gold



Bilgisayarın içinde bulunan bozulmuş bölgelerin müdavimleri de doğal olarak virüsler oluyor. Dijital savaşçımız nerde peki?





Bu abla, Adobe Photoshop kadar sevdiğimiz, onun kadar da güzel bir program. Oyunda epey yardımı dokunacak.

sürümü en az yeri kaplıyor ve yazılıma en yüksek özellikleri veriyor. Yazılımlardan bazıları çok önemli. Özellikle Suffision, LOL, y-Amp, Power Block, Primitive Charge, Fuzzy Signature ve Corrode yazılımlarını mutlaka Gold seviyesinde kullanın.

Verilen görevlerle birlikte yardım dosyaları da açılıyor. Bu dosyalar oldukça yararlı. Örneğin bir düğmeyi açmanız gerekiyor fakat bu düğmenin nasıl bir şey olduğunu bilmiyorsunuz. İşte bu noktada yardım dosyalarına bakabiliyorsunuz. Düşmanlar sizi fazla zorluyorsa, oyunun ortasında bile zorluk seviyesini düşürebileceğinizi unutmayın.

İnternette en çok sorulan sorulardan biri, Light Cycle Arena and Staging Pit bölümündeki açılamayan dolaplarla ilgili. Maalesef bunlardan sadece bir tanesini açabiliyorsunuz. Diğerlerini açabilmek için gerekli yetkiniz yok.

Son olarak, oyunu bitirdiğiniz zaman bir versiyon numarası alacaksınız. Şimdiye kadar alınmış en yüksek versiyon numarası v9.9.4. Versiyonun artması sadece topladığınız Build Point'lerle olmuyor. Yaptığınız ekstra görevler, bölümlerde öldürdüğünüz düşmanlar gibi faktörler de versiyon numaranızı etkiliyor.

Silahlar

Tron 2.0'da dört adet ana silah var: The Disc, The Ball, The Rod ve The Mesh. Diğer silahlar ise bu silahların üzerine kurulu programlardan oluşuyor. Hangi silah olursa olsun kafadan nişan almaya dikkat edin. Ayrıca enerji harcayan silahlara da çok dikkat etmelisiniz. Bir çatışmanın tam ortasında enerjisiz kalıp Disc kullanmak zorunda kalabilirsiniz. Ama tabii Disc'in de diğer silahlaran aşağı tarafı yok.

The Disc

Oyundaki temel silahımız bu. Çünkü diğer silahlar aşırı derecede enerji harcıyor. Doğru Subroutine'ler ile birlikte ve doğru bir biçimde kullanılırsa oldukça güçlü bir hale geliyor. Düşmanlarınızın kafalarına nişan alın. Zırhlarının zayıf olduğu tek yer burası.

Düşmanınız size disk fırlattığında eğer savunma yapabilirseniz düşmanınız bir süreliğine savunmasız kalacaktır. Bu durumda hızlıca kafasına nişan alarak düşmanınızı rahatlıkla öldürebilirsiniz. Aynı durum karşı taraf için de geçerli. Attığınız disk düşman tarafından geri çevrilirse siz de bir süreliğine savunmasız kalırsınız. Bu süre zarfında sürekli hareket edin. Böylece saldırılardan kurtulabilirsiniz.

Diski elinizi fare tuşuna basılı tutarak fırlatın, böylece disk nişangahınızı izleyecektir. Bunu yaparak düşmanınız hareket etse bile rahatça vurabilirsiniz. Ayrıca elinizi çektiğiniz zaman disk farklı yönlere gidebilir. Yakınınızdaki düşmanlara karşı diskinizin yakın dövüş modunu kullanın. Bu saldırıda da kafadan nişan alır-



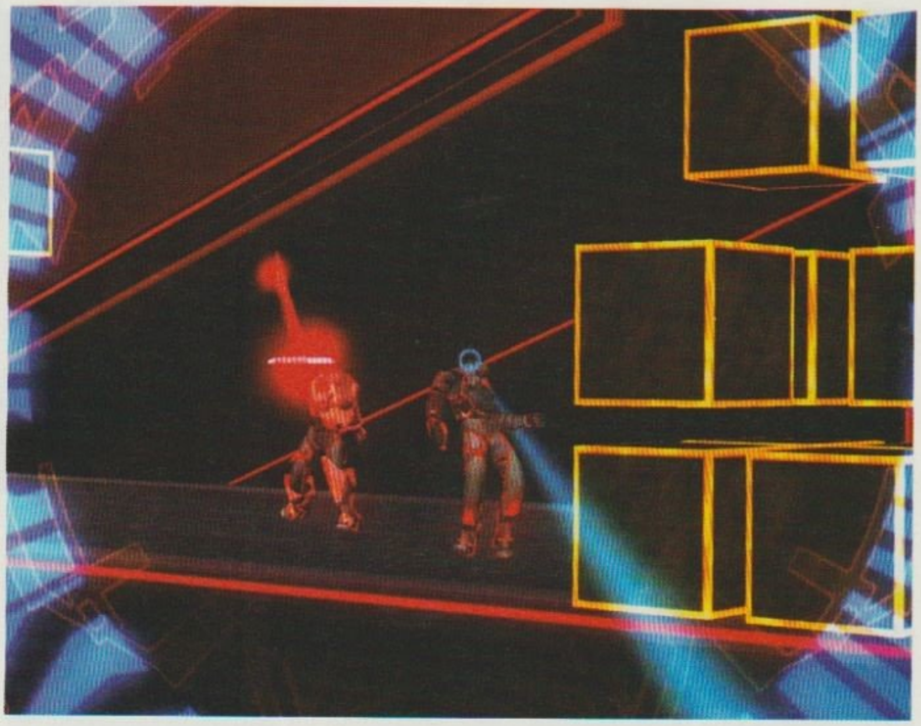
İşim gücüm var kardeşim, ne çekiyorsun? Hişş, ver şu diski dedim ya! Bak Tron'un adını verdim, rahat bırak beni...

sanız düşmanınızı rahatça öldürebilirsiniz. Diski herhangi bir yüzeyden sektirirseniz daha fazla zarar verir. Diski fırlattıktan sonra sürekli hareket edin. Çünkü bu süre içinde elinizde silah olmayacağı için savunmasız olacaksınız. Sağ fare tuşuna basarak diskinizi geri çağırabilirsiniz. Eğer isabetli bir atış yapamazsanız hemen diskinizi geri çağırın, böylece fazla zaman kaybetmemiş olursunuz ve savunmasız kalmazsınız.

Disk kullanırken özellikle Power Block yazılımını yüklü bulundurun. Böylece savunma yaptığınızda seken diskler düşmanınıza zarar verecektir. Diski fırlattığınızda etrafınızdaki normal programlara çok dikkat etmelisiniz. Vereceğiniz en ufak bir zarar, oyunun başarısız sayılmasına sebep olur. Diskin üzerine yüklenebilen iki adet yazılım bulunmakta. Sequancer aynı anda birden fazla disk atabilmenizi sağlıyor. Fakat her atılan disk enerjinizi azaltıyor. Cluster ise oldukça etkili. Diskten daha fazla zarar verebiliyor ve çarptığı yerde küçük bir patlama yaratıyor. Fakat normal olarak enerji götürüyor.

The Rod

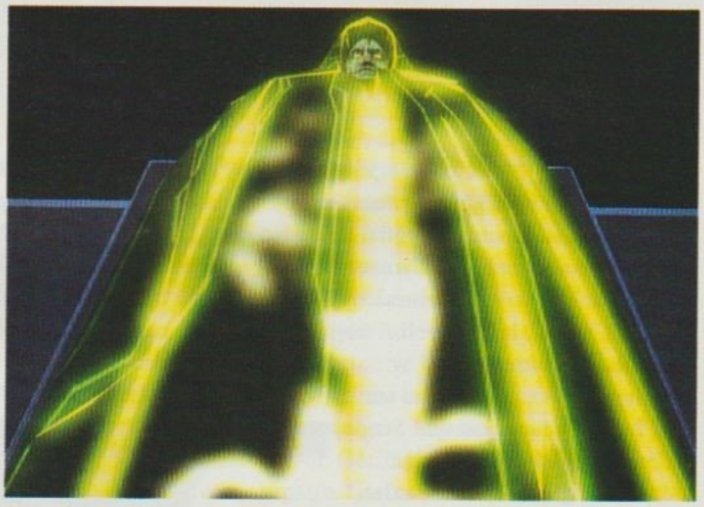
Yakın dövüş silahı olarak kullanılıyor. Düşmanınıza kısa devre yaptırarak yok olmasını sağlıyor. Rod kullanırken dikkat etmeniz gereken noktalardan birisi sessizlik. Etrafınızda çok sayıda düşman bulunuyorsa dikkat çekmeden hareket etmelisiniz. Az da olsa enerji götürür. Rod ile çalışan iki adet yazılım vardır. Bunlar Suffusion ve LOL'dur. Suffusion kısa menzillidir, bir nevi pompalı da denilebilir. LOL ise oyunun en iyi silahlarından birisi. Uzak mesafelere etkilidir ve yakınlaştırma özelliğine sahiptir.



Fakat aşırı derecede enerji yer.

The Ball

Oyunun el bombası olarak da değerlendirilebilir. Özellikle bölüm sonu Boss'ları üzerinde kullanılabilecek bir silahtır. Ball ile çalışan iki adet yazılım vardır. Bunlar daha güçlü toplar atan Launcher ve birden fazla top atmayı sağlayan Drunken Dims'tir.



Düşmanlarınızı alt etmek için fırlattığınız diskinizin bile bazen kaçıp gittiğini görebilirsiniz.

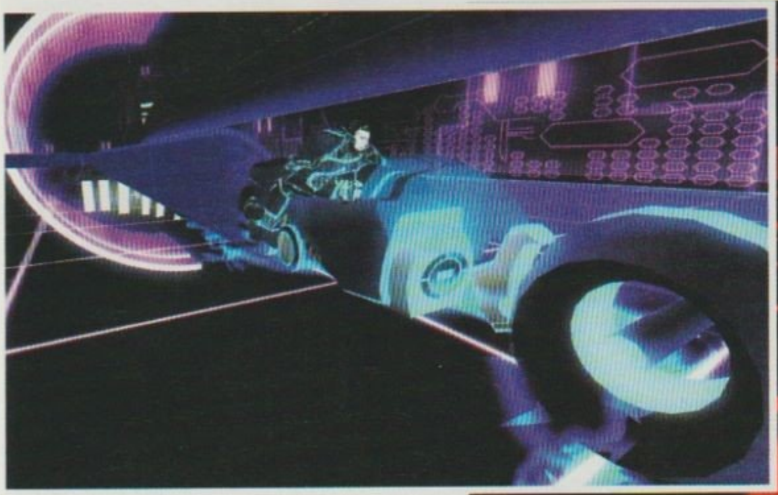


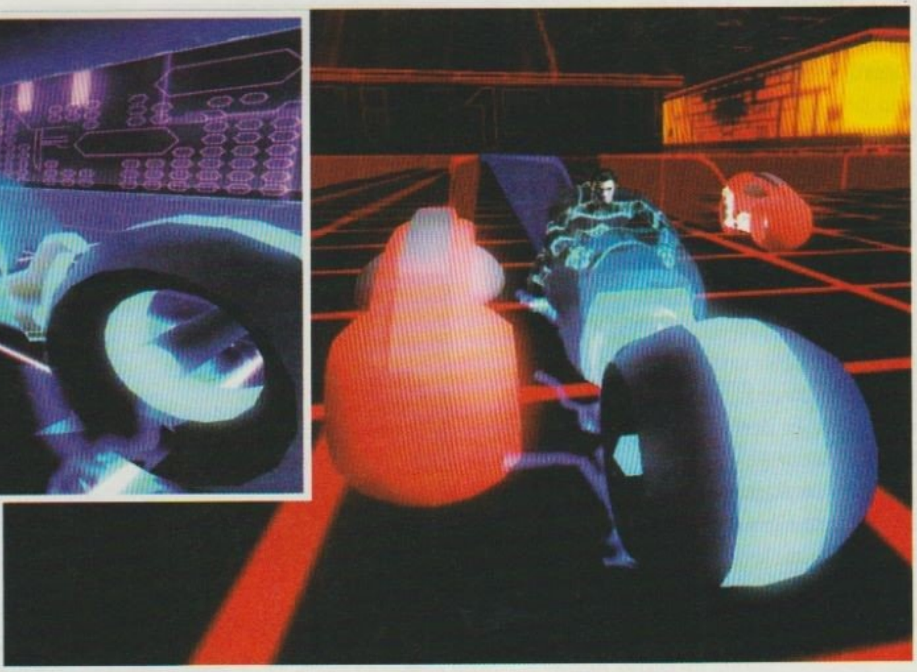
The Mesh

DataWraith'ler tarafından da kullanılan bu silah, makineli tüfek olarak değerlendirilebilir. Hızlı ve ölümcüldür. Bu silahla birlikte çalışan iki adet yazılım vardır. Bunlardan Energy Claw düşmanın gücünü emer, bu gücü sağlık ve enerjinize ekler. Bir taşla iki kuş vurmuş olursunuz. Orta menzillidir. Upgrade edildikçe şiddeti ve menzili büyür. Diğer yazılım olan Prankster Bit ise füze olarak değerlendirilebilir. Oldukça güçlüdür.

İyi program kazansın!

Light Cycle yarışlarında özellikle seri ve atik olmalısınız. Kullanacağınız power-up'lar çok önemli. Her seferinde bir tane power-up taşıma hakkınız var. Özellikle Shield, Turbo gibi power-up'lar çok önemli. Eğer rakibinizin ya da kendi duvarınızın yakınından giderseniz hızınız normalin üzerine çıkar. Yeşil ve kırmızı alanlara çok dikkat edin. Özellikle yeşil alanlarda aniden beliren duvarlar çok tehlikeli olabiliyor. Düşmanınızı sürekli olarak sıkıştırmaya çalışın. Böylece kafaları karışarak daha kolay kaza yapabilirler. Sürekli sağa sola manevra yapın,





Chopper kılıklı bu araçların üzerinde gerçek hayattakinden daha iyi vakit geçirme şansınız var.

bu sizi gelebilecek olan roketlerden koruyacaktır.

Eğer rakipleriniz fazla güçlü gelirse büyük bir kare çizip sürekli kendi kuyruğunuzun peşinde gidebilirsiniz. Fakat bu durumdaysanız kullanılacak olan Turbo Curse power-up'larına dikkat edin. Bu power-up, bütün Light Cycle'ları yeşil alandaymış gibi hızlandırır.

Oyunda iki adet Light Cycle türü bulunmakta, normal ve süper. İkisi arasında çok fazla hız farkı yok. Fakat her iki Cycle'ın da hızı, rengine bağlı olarak değişiyor. Maviden pembeye gidildikçe hız artıyor.

Karakterler

Normal Programlar

Oyunun neredeyse her bölümünde size yardımcı olan bu yazılımlara zarar vermemelisiniz. Eğer herhangi bir şekilde yok olurlarsa bölüm başarısız sayılacaktır.

Intrusion Countermeasure Programları (ICP)

Kernel için çalışan bu programlar, sistemlerdeki yabancı aktiviteleri bulmak ve yok etmek için yazılmışlardır. Oyunun ortalarında geçen bir bölüm hariç temel düşmandırlar. Ana silahları disktir. Bazıları kalkan da kullanabiliyor.

ICP'lere karşı en kullanışlı silah disk. Kendileri de disk kullandığı için kendi diskiniz ile yaptıkları saldırıları rahatça bloke edebilirsiniz. Kafaları zayıf bölgeleridir. Zırha sahip oldukları için diğer noktalardan ölmeleri çok zor.



Güvenlik yazılımları çok sağlam zırhlara sahip. O yüzden, gerekiyorsa kafaya nişan alıyoruz ve sistem kapanıyor.

Z-Lot

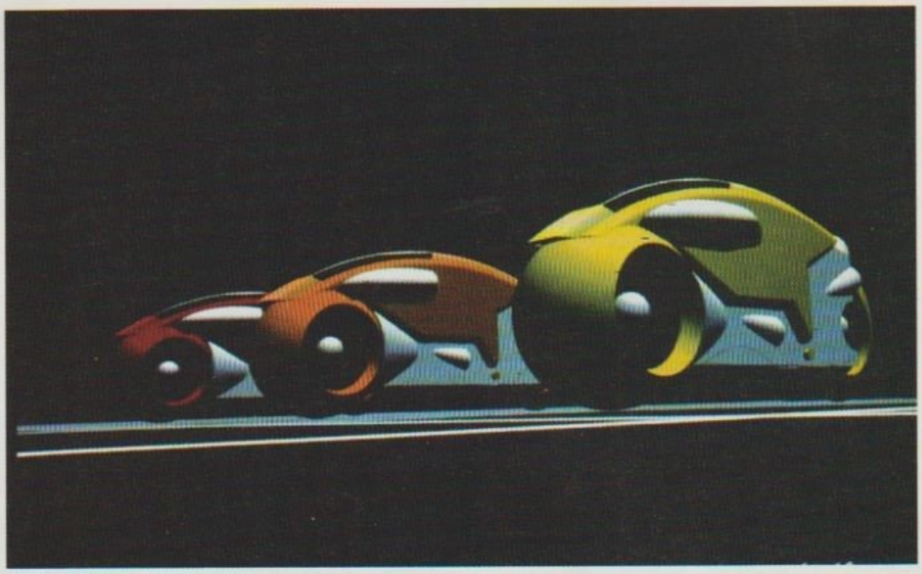
Bozuk kümeler sonucunda ortaya çıkmışlardır. Virüs de diyebileceğimiz bu "bozuk" yazılımlar oldukça tehlikelidir. Özellikle attıkları toplar yazılımlarınıza zarar verebilir. Attıkları toplar üzerinize yavaş bir şekilde geldiği için rahatça kaçabilirsiniz. Zırha sahip değillerdir. Disk ile kafadan yapılan atışlarla rahatça yok edilebilirler. Attıkları toplar programlarınızda bozulmalara neden olabilir.

Rector Script

Bu yazılımlar da bozuk kesimler sonucu ortaya çıkmıştır. Normal programları Z-Lot haline getirebilirler. Z-Lot'lar gibi top saldırısı yaparlar ama onlardan daha fazla sağlığa sahiptirler. Birden fazla top atabilirler. Oyun süresince karşınıza pek fazla Rector Script'i çıkmayacaktır. Saldırılarından yazılımlarınızın etkilenmemesi için Viral Shield yazılımını yüklü tutun.

Resource Hogs

Normal programların ana gereksinimlerini emer. Genel olarak Rod ve Suffision silahlarını kullanırlar. Fazla zeki olmasalar bile olukça güçlü silahlar kullanıyorlar. Üzerinize fazla sayıda gelmelerine izin vermeyin ve sürekli kafalarına nişan alın.



DataWraith
Oyundaki en tehlikeli düşman olan DataWraith'ler yazılım değil. fCon tarafından özel olarak eğitilmiş kullanıcılardan oluşmaktalar. Çok hızlı hareket yeteneğine sahipler. Görünmez olabiliyorlar ve oldukça yükseğe zıplayabiliyorlar. Bütün bunlara rağmen sağlıkları çok az ve zırhları neredeyse yok.

Oyuncuları en çok zorlayacak düşmanlardan biri DataWraith'ler. Özellikle son bölümlerde çok sayıda DataWraith ile karşılaşacaksınız. Eğer disk kullanıyorsanız yavaşça ilerleyip üzerinize fazla düşman çekmemeye çalışın. Kafadan yapacağınız atışlar onları öldürmeye yeterli olacaktır. Eğer sayıca fazlalarsa bir köşe başında gelmelerini bekleyip diskinizin yakın dövüş seçeneğini kullanarak rahatça öldürebilirsiniz.

Finder
Bulundukları bölgeleri korumak için programlanmış, küçük ve uçabilen yazılımlardır. Lazer tipi bir silah kullanırlar. Oldukça iyi nişan alabilirler. Finder'ları gördüğünüz yerde yok edin ya da onlara fazla görünmeyin. Küçük oldukları için onları vurmak pek kolay olmuyor. Keskin bir görüş açısına sahipler ve hedefi neredeyse hiç şaşırmıyorlar. Fakat fazla zeki değiller. Örnek olarak bir Finder, altına girdiğinizde sizi göremeyecektir ve eski pozisyonuna geri dönecektir. Eğer bir Finder'ın yakınında başka bir düşman daha varsa öncelikle Finder'a nişan alın. Çünkü yok olan Finder'lar infilak ediyorlar. Böylece etrafındaki düşmanlar da hasar görüyor.

Tank
Çok eski yazılımlar olan tanklar, yüksek zırha sahipler ve yok edilmeleri imkansız. Genel olarak tek bir bölümde karşınıza çıkacak olan tanklar yavaş olduğu için saldırılarından rahatça kurtulabilirsiniz.

Bölüm sonu canavarları

Seeker
Oyunun çeşitli bölümlerinde karşılaşacağımız Seeker, bir solucan. İlk karşılaşmada etrafta şeffaf kutular bulunuyor. Bunları kendinize siper alabilirsiniz. Ball veya Disc gibi uzak menzilli bir silah kullanın ve sürekli kafa bölgesine nişan alın. Yerin altına girdiğinde ise yolunun üzerinde durmayın. İkinci karşılaşma ise ilerleyen bölümlerde gerçekleşecek. Saklanacak yer oldukça fazla, fakat dikkat etmeniz gereken Seeker değil, karşınıza çıkacak olan DataWraith'ler. Bunlara karşı disk kullanabilirsiniz. Yaratığı yenmek için ise ilk karşılaşmada olduğu gibi siper alacak bir yer bulun ve sürekli kafasına saldırı yapın.

Kernel
Kernel ile karşılaştığınızda etrafınızda sağlık ve enerji topları bulunmayacak, bu yüzden oyunu başlangıçta mutlaka kaydedin. Kolonların arkasına geçerek saldırılarından korunabilirsiniz. Bir süre sonra bulunduğu platformdan aşağıya inecek. Platformdan aşağıya indiğinde diskten başka bir silah kullanamayacaksınız. Dikkat etmeniz gereken nokta mutlaka Power Block ve Corrode yazılımları kurulu olmalı. Ayrıca Kernel'e fazla yaklaşmamalısınız çünkü yakın saldırısı oldukça güçlü. Tekrar kolonları siper alarak savaşın ve kafadan nişan alın. Böylece bir süre sonra ölecek.

fCon Monster
Bu yaratık oyunun en sonunda karşınıza çıkacak ve üç kere yenmeniz gerekecek. Her seferinde bulunduğunuz alan da değişecek. Eğer disk kullanacaksanız mutlaka Corrode yazılımı yüklü olsun. Canavarı diğer silahları kullanarak da yenebilirsiniz fakat enerjiniz yetmeyebilir. Sürekli kafasından nişan alın ve asla durmayın. Fazla yakınına gitmeyin çünkü yakın saldırıları çok hasar veriyor. Her yenişinizde yaratık bir kafasını ve bir özelliğini kaybedecek. Ayrıca zekası da geri- leyecek. Daha kolay kaçıp saklanabileceksiniz. Fakat her yenişinizde bulunduğunuz alan da küçülecek, zıpladığınız yerlere dikkat edin.

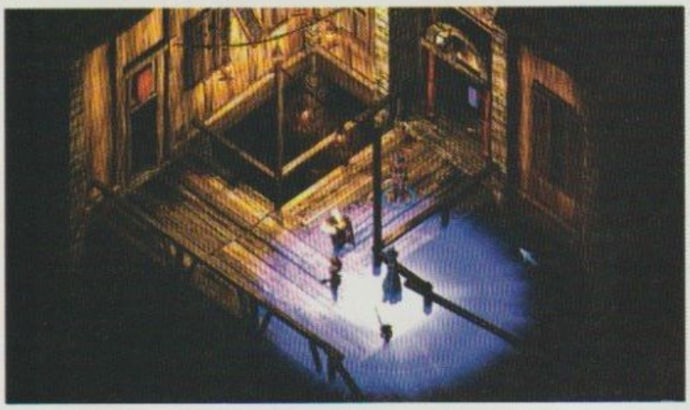
M. İberia Aydın



Motosiklet download'a hazır. Ama hemen arkadaki şahsiyet de kabadayı otopark görevlileri gibi. Hiç bulaşmasak mı?

Hile Kodları

Bu sayfayı en arkalara saklıyoruz, yine de buluyorsunuz. Aslında yeteneklisiniz yani. Hile yapmadan da geçersiniz...



Greyhawk: The Temple Of Elemental

NPC'lerin yağmalamasını önleme
Bedenlerin üzerine tıklamak yerine onları düştükleri yerde bırakın. Bir fırsatını bulduğunuzda ya da haritayı temizlediğinizde haritadan çıkın ve yeniden girin. Bedenleri gitmiş olacak ama yağmaladıkları değerli mallar düştükleri yerde kalacak. Artık sakince dolaşıp her şeyi toplayabilirsiniz.

Ayrıca, ilgili hile fonksiyonunu devreye sokmak için oyunu aşağıdaki komut parametrelerinden biriyle başlatın.

-nofog	sisi kaldırma
-startmap [harita adı]	istediğiniz haritada başlama
-nosound	sesi kapatma

SimCity 4: Rush Hour

Oyun sırasında **[Ctrl + X]**e basın. Sonra aşağıdaki kodlardan birini girin.

fightthepower	elektrik gerekmez
hellomynameis	Mayor'un adını değiştirme (bir boşluk bırakarak ismi yazın)
howdryiam	su gerekmez
sizeof	büyütme (1-100)
stopwatch	saati durdurma
tastyzots	Zot'ları bağlama
weaknesspays	hazineye 1000 ekleme
whatimeizit	saati ayarlama (bir boşluk bırakarak saati yazın)
whererufrom	şehir adı değiştirme (bir boşluk bırakarak ismi yazın)
you don't deserve it	tüm ödüller
zoneria	boş alan rengini saklama
gol	haritada yeşil iz

Rainbow Six 3: Raven Shield

Oyun sırasında konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

- rainbowskill	Rainbow 6 multiplayer modu
- sgi	oyun modu
- killpawns	düşmanları öldürme
~ killRainbow	dostları öldürme
~ killhostage	rehineleri öldürme
~ killTerro	teröristleri öldürme
~ killThemAll	herkesi öldürme
~ routeAll	terörist ve rehinlerin geçtiği tüm yolları görme
- resetmeall	tüm oyun hilelerini yeniden başlatma
~ route	düşman hareketlerini görme
~ gunDirection	silahlarda kırmızı lazer işaretini görme
~ showFOV	görüş alanlarını görme
~ resetThreat	rehine tehdit seviyelerini ayarlama
~ setHPos	rehine konumunu ayarlama
~ toggleHostageThreat	tehdit verilerini görme
~ rendSpot	teröristlerin çıktığı yerleri görme
~ tNoThreat	terörist tehdidini sıfıra indirme
~ tRunAway	teröristler kaçar
~ tAimedfire	teröristler nişan alarak ateş açar
~ tSprayFire	teröristler rasgele ateş açar
~ tSurrender	teröristler sizi görünce teslim olur
~ playerInvisible	görünmezlik
~ callTerro	teröristler bulunduğunuz yere gelir
~ walk	normal mod
~ disableMorality	moral kurallarını kapatma
~ rescueHostage	tüm rehineleri kurtarma
~ deactivateIODevice	telefon vb. devre dışı bırakma
~ disarmbombs	bombaları devre dışı bırakma
~ neutralizeTerro	teröristleri nötralize eder
~ toggleUnlimitedPractice	oyun hiç bitmez
~ godall	herkes ölümsüz olur
~ godhostage	rehineler ölümsüz olur
~ godterro	düşmanlar ölümsüz olur
~ godteam	senin takımın ölümsüz olur
~ god	sen ölümsüz olursun
~ fullAmmo	maksimum cephane

Pirates of the Caribbean

Bu ipuçları da bir okurumuzdan. Oyunu ProGamer'da okuduktan sonra alıp oynayan ve "bu kadar zamandır bu oyunu oynuyorum, neden incelememi yollamayayım ki?" diye düşünerek ipuçlarını yollayan Alper "Nathaniel" Ertan arkadaşımıza teşekkür ediyoruz, çalışmalarının devamını bekliyoruz.

1-Bir adaya gittiğinizde mutlaka tavernaya girip bir oda isteyin. Odada yatağın sol köşesindeki kesede her zaman elmas, hayat iksiri, yüzük gibi değerli şeyler bulunuyor.
2-Her adada kapısı açık evler var. Oralarda da bol bol değerli eşya çıkıyor.
3-Oyunun sonunu çok merak edenler, oyunun içindeki resource klasöründen videos klasörüne girerek oyunun sonunda nelerle karşılaşacaklarını görebilir.

Amber Parfümeri'ye sevgilerle...

Her gün önünden geçtiğimiz bir Beşiktaş Çarşı dükkanıdır Amber. Tabelasındaki hisler hazlar ve gerçeklerle ilgili şiiri okuyup her gün anlayamayız. Bir gün girip soracağız, "nedir bu şiirin anlamı kuzum?"

Herkese selam. Derginizle henüz tanıştım. Haftalık bir dergi için süper kalite. Her şeyden önce CD`niz mükemmel. Bazıları bir ayda anca yetiştiriyoruz derken sizi örnek almalılar.
1) Warlord Battlecry 2'nin şifrelerini verseniz (oyun eskidi demeyin sabah akşam bu oyunu oynuyorum. Varsa CD'de trainer falan bulamadım da...)
2) tt.net üzerinden internette gezinirken ISS'im bir anda DIDI oldu, internetim yavaşladı. Bağlantıyı hemen kestim. İnternet bağlantı ayarlarına baktım DIDI diye bir servis sağlayıcı eklenmiş. Sebebi ne olabilir? Bu tür saldırılardan nasıl kurtulabilirim.
Sevgiler,

-bertini- Antalya

Reçeteyi veriyorum:
Her şeyden önce söylediklerin için teşekkür ederiz. Gerçi ben çoğul konuştuğumda beraber çalıştığımız arkadaşlar rahatsız oluyorlar ama bu görüşlerime onlar bile katılacaklardır. Derhal sorularının yanıtlarına geçiyorum.
1) Oyununda 1.03 yaması ya da daha sonraki bir versiyon olmaması koşuluyla hile kodları şöyle:
ölümsüzlük - iamatank
haritanın tamamı - iamaseer
senaryoyu kaybetmek için - iamaloser
senaryoyu kazanmak için - iamawinner
tüm büyüler - iamanarchmage
2)Bu sorunun ISS'inle bir ilgisi olduğunu zannetmiyorum.
Daha çok senin girdiğin sitelerden senin haberin olmadan inen ufak programlar ya da chat kanallarında aldığın o ufak trojan'lardan kaynaklanıyor olabilir. Hangi sitelere girdiğine dikkat et ve muhakkak bir anti-virüs yazılımı kullan. Karşına çıkan pencerelere OK demeden önce de ne yazdığına iyi bak.

Selam ProGamer'in genç ve yetenekli insanları; Ya sizden bir şey isticem. Derginizin var olduğunu yeni öğrendim ve sadece son 2 sayınızı aldım. Çok hoşuma gitti ama önceki sayıları BULAMADIM :(Bana bir yol gösterin ya da kredi kartı yoluyla bana satın ne oluuuurrr. Neyse msj'ınızı beklirem ha gurban çabuk yoollayasanız! (dergi çok kısa yav)

Alican Akcan

Sıcak sıcak
Değerli yeni okuyucumuz Alican. Dergimizin önceki sayılarına biz de zorlukla ulaşabiliyoruz. Ancak madem ki bu kadar çok okumak istedin eski sayıları, adresimizi biliyorsun. Atla gel, burada beraberce bakarız. Elimize geçer geçmez cevap yazdık, daha ne yapalım. (Dergi çok kısa değil, valla değil.) Saygılar.

Merhaba ProGamer,
Derginizde konsol sayfası ne zaman çıkacak? Esra ablaya selamlar. İnşallah daha çok başarılara imza atarsınız.
Şerif Yaver

Sevgili Şerif, dileklerin için teşekkürler. Dergide ne zaman bir konsol sayfası olacak henüz biz de bilmiyoruz ama olacak. O da olacak.
Esra ablanın da sana selamı var, gözlerinden öpüyor. Ama sadece o değil, hepimiz seferber olmuş şekilde gözünü bulup öpmek istiyoruz.

Archangel uRiel
mektup@progamermag.com

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

9 Ekim 2003 / Sayı: 10

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com
Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Harun Doğan
harun@progamermag.com
Tayhan Memir
tayhan@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

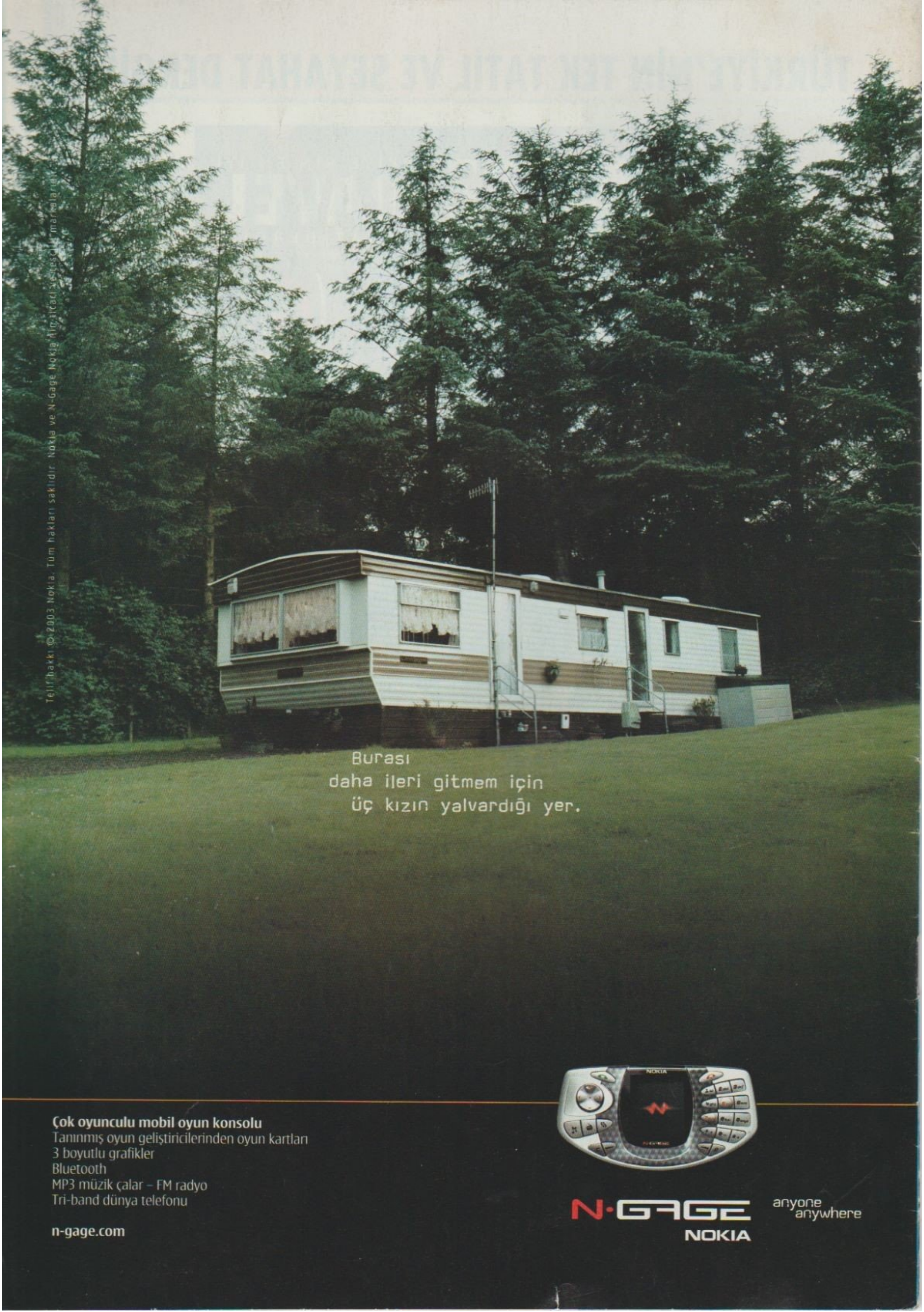
Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 8
Bir araya gelen hacılar, konseyin başlaması için meleklerden gelecek direktifleri bekliyorlardı. Daha önce görmedikleri kırmızı gün ışığının nedenini ve yapmaları gerekeni öğrenmek için meleklerin sezilerine ihtiyaçları vardı. Meteoroloji olaylarını ve yer hareketlerini önceden sezip tek dünyayı uyarmakla görevlendirilen ~~melekler~~ kırmızı sisi hissedememişlerdi. Necro yanındaki hacıların telaşlı konuşmalarından sonra Noraville sistemini bekleyen değişime bir kez daha inanmıştı.


Burası
daha ileri gitmem için
üç kızın yalvardığı yer.
Çok oyunculu mobil oyun konsolu
Tanınmış oyun geliştiricilerinden oyun kartları
3 boyutlu grafikler
Bluetooth
MP3 müzik çalar – FM radyo
Tri-band dünya telefonu
n-gage.com
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere
Telif hakkı © 2003 Nokia. Tüm hakları saklıdır. Nokia ve N-Gage Nokia'nın ticari ve tescilli markalarıdır.